

**PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* UNTUK
MENINGKATKAN MORAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDI
SITI KHADIJAH WONOREJO PASURUAN**

SKRIPSI



Oleh :

**Hedy Novyan
201310230311290**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

**PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* UNTUK
MENINGKATKAN MORAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDI
SITI KHADIJAH WONOREJO PASURUAN**

SKRIPSI

**Diajukan Kepada Universitas Muhammadiyah Malang
sebagai salah satu persyaratan untuk Memperoleh Gelar
Sarjana Psikologi**



Oleh :

**Hedy Novyan
201310230311290**

**FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
2019**

SKRIPSI

Dipersiapkan dan disusun oleh:

Hedy Novyan

Nim : 201310230311290

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji

Pada tanggal, 17 Mei 2019

dan dinyatakan memenuhi syarat sebagai kelengkapan
memperoleh gelar Sarjana (S1) Psikologi
Universitas Muhammadiyah Malang

SUSUNAN DEWAN PENGUJI :

Ketua/Pembimbing I,



Iswinarti, Dr. M.Si.

Anggota I



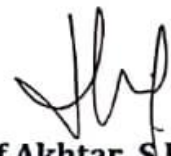
Dr. Diah Karmiyati, M. Si

Sekretaris/Pembimbing II,



Susanti Prasetyaningrum, S.Psi, M.Si.

Anggota II



Hanif Akhtar, S.Psi., MA

Mengesahkan

Dekan,



Muhammad Salis Yuniardi, M.Si., Ph.D

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hedy Novyan
NIM : 201310230311290
Fakultas/Jurusan : Psikologi
Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Malang

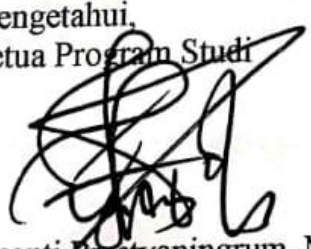
Menyatakan bahwa skripsi/karya ilmiah yang berjudul:

Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Moral Anak Sekolah Dasar Di SDI Siti Khadijah Wonorejo Pasuruan

1. Adalah bukan karya orang lain sebagian maupun keseluruhan kecuali dalam bentuk kutipan yang digunakan dalam naskah ini dan telah disebutkan sumbernya.
2. Hasil tulisan karya ilmiah/skripsi dari penelitian yang saya lakukan merupakan Hak bebas Royalti non eksklusif, apabila digunakan sebagai sumber pustaka.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia mendapat sanksi sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Susanti Prastyaningrum, M.Psi

Malang, 17 Mei 2019
Yang Menyatakan



Novyan

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul "Permainan Tradisional Boy-Boyan Untuk Meningkatkan Moral Anak Sekolah Dasar Di SDI Siti Khadijah Wonorejo Pasuruan". Selama proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari adanya bimbingan, bantuan, dan motivasi dari banyak pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

1. Muhammad Salis Yuniardi S.Psi., M.Psi Ph.D, selaku Dekan Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang.
2. Dr. Iswinarti, M.Si, dan Susanti Prastyaningrum, M.Psi, selaku Pembimbing I dan Pembimbing II yang telah banyak meluangkan waktu dan kesabaran untuk memberikan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik.
3. Dra. Sri werdiningsih, selaku kepala sekolah SDI Siti Khadijah Wonorejo yang telah memberikan izin untuk melakukan penelitian di SDI Siti Khadijah
4. Bapak ibu guru SDI Siti Khadijah yang telah ikut membantu mengamankan peserta didiknya
5. Subjek-subjek yang bersedia mengisi kuisioner
6. Orangtua tercinta yang selalu memberikan nasehat, motivasi, biaya, serta do'anya kepada penulis.
7. Istri tercinta Zakiyyatul Amiroh yang telah memberikaan dukungannya dan bantuan dalam penyusunan penelitian ini.
8. Sahabat cici mamat yang telah ikut berpartisipasi dalam melakukan penelitian dilapangan
9. Teman-teman Psikologi angkatan 2013 yang telah memberikan dukungan sejak awal perkuliahan hingga akhir semester.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah banyak memberikan dukungan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan. Untuk itu penulis mengharapkan kritik, saran dan komentar untuk memperbaiki penulisan skripsi ini.

Malang, 17 Mei 2019

Penulis



Hedy Novyan

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
SURAT PERNYATAAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI.....	iiii
DAFTAR TABEL.....	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR LAMPIRAN.....	vii
LEMBAR PLAGIASI.....	viii
PENDAHULUAN.....	1
Moral.....	4
Permainan Boy-boy.....	5
Permainan Boy-Boyan Dan Moral	6
Kerangka Berpikir.....	8
Rancangan Penelitian.....	9
Subjek Penelitian	10
Variabel dan Instrumen Penelitian.....	10
Prosedur dan Analisa Data.....	11
HASIL PENELITIAN.....	12
DISKUSI.....	14
KESIMPULAN DAN IMPLIKASI	17
REFERENSI	17

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Keterkaitan Aspek Perkembangan Moral Dalam Permainan <i>Boy-Boyan</i>	7
Tabel 2. Skema Desain Eksperimen.....	9
Tabel 3. Skoring Aitem Skala Moral	11
Tabel 4. Uji Validitas Dan Reabilitas	11
Tabel 5. Kategori Penentuan Subjek.....	12
Tabel 6. Deskripsi Karakteristik Subjek Penelitian Kelompok Eksperimen	13
Tabel 7. Deskripsi Karakteristik Subjek Penelitian Kelompok Kontrol	14
Tabel 8. Uji Normalitas Data	15
Tabel 9. Paired samples statistic serta correlations pada one group <i>pretest</i> dan <i>posttest design</i>	15
Tabel 10. Paired sample test pada uji one group <i>pretest</i> dan <i>posttest design</i>	16



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir	8
Gambar 2. Rata-rata skor pre-test dan post-test aspek perkembangan moral pada kelompok eksperimen	14
Gambar 3. Rata-rata skor pre-test dan post-test aspek perkembangan moral pada kelompok kontrol	15



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Uji validitas.....	24
Lampiran 2. Uji reliabilitas	25
Lampiran 3. Uji hasil.....	28
Lampiran 4. Uji Hipotesis	29
Lampiran 4. Modul Intervensi Permainan Tradisional <i>Boy-Boyan</i>	30
Lampiran 5. Skala moral etika	47
Lampiran 6. Blue print	49
Lampiran 7. Hasil skala eksperimen pre test	50
Lampiran 8. Hasil skala eksperimen post test	51
Lampiran 9. Hasil skala non eksperimen pre test	52
Lampiran 10. Hasil skala non eksperimen post test.....	53
Lampiran 11. Dokumentasi penelitian	5

PERMAINAN TRADISIONAL BOY-BOYAN UNTUK MENINGKATKAN MORAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDI SITI KHADIJAH WONOREJO PASURUAN

Hedy Novyan

Fakultas Psikologi, Universitas Muhammadiyah Malang

e-mail: hedynovyan.hn@gmail.com

ABSTRACT. *Moral as good and bad teaching of deeds and behavior or in Islam is called the subject of chastity. Moral refers to the good bad man in interacting with others. One of the efforts to raise the child's morale is by giving the boy-Boyan game. This research aims to determine the effectiveness of the Game Boy-Boyan as a medium of moral learning for students at SDI Siti Khadijah. This research is a quantitative study of the pre-experimental type. Sampling methods in research using purposive sampling techniques. The data analysis technique in this study uses a one-group pretest-posttest design. The subject of this study is elementary school grade IV students. Consisting of an experimental group of 10 people with an age range of 9-12 years. The instruments used in research are the moral scale. The results showed that traditional boy-Boyan games could improve moral development in elementary school students with a level of significance of 0.000 ($P < 0.05$).*

KEYWORDS Boy-Boyan game. Moral

ABSTRAK. *Moral sebagai ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan atau dalam islam disebut dengan Akhlak. Moral mengacu pada baik buruknya manusia dalam berinteraksi dengan orang lain. Salah satu upaya untuk meningkatkan moral anak ialah dengan pemberian permainan boy-boyon. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui efektivitas permainan boy-boyon sebagai media pembelajaran moral siswa di SDI Siti Khadijah. Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif yang berjenis pre-eksperimental. Metode pengambilan sampel dalam penelitian menggunakan teknik purposive sampling. Teknik analisa data dalam penelitian ini menggunakan one group pretest posttest design. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV sekolah dasar. Terdiri dari kelompok eksperimen yang berjumlah 10 orang dengan rentang usia 9-12 tahun. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ialah skala moral. Hasil penelitian menunjukkan bahwa permainan tradisional boy-boyon dapat meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar dengan taraf signifikansi sebesar 0,000 ($p < 0.05$).*

Kata Kunci : permainan boy-boyon. Moral

Perkembangan zaman yang pesat dan semakin lancarnya proses globalisasi berpengaruh secara signifikan terhadap perkembangan moral seorang anak. Masuknya beragam budaya serta nilai-nilai yang berasal dari bangsa dan negara lain terjadi dalam proses globalisasi. Proses internalisasi nilai dari luar tersebut belum tentu sesuai dengan sistem nilai yang dianut suatu negara, dan dapat mempengaruhi tatanan atau sistem nilai pada negara tersebut. Kemajuan teknologi adalah salah satu wujud kemajuan yang identik dengan globalisasi. Hal tersebut berbanding lurus dengan dampak negatif yang ditimbulkan, seperti televisi, handphone, internet, telah menyodorkan perilaku sinisme, pelecehan, materialisme, seks bebas, dan tindak kekerasan. Seiring dengan bertambahnya usia seorang anak mengalami perkembangan dalam berbagai aspek, seperti perkembangan fisik-motorik, kognitif, bahasa dan estetika, sosial-emosional, dan moral-spiritual (notosrijoedono, 2016).

Perkembangan moral menjadi salah satu aspek yang kian mendapatkan perhatian dari berbagai pihak, tidak hanya orang tua yang notabene memiliki tanggung jawab untuk mengasuh dan mendidik anak tersebut. Perkembangan moral tidak berkembang dengan sendirinya. Menurut Desmita (2005) melalui pengalaman anak akan mengembangkan potensi moralnya seperti berinteraksi dengan orang lain, teman sebaya, saudara, anak akan belajar memahami tentang perilaku mana yang baik yang boleh dikerjakan dan mana yang buruk yang tidak boleh dikerjakan. Baik atau buruknya perkembangan moral anak akan menentukan masa depan anak terutama dalam era modernisasi sekarang ini, berkenaan dengan perkembangan jaman yang semakin pesat.

Saat ini penyimpangan moral tidak hanya dilakukan oleh orang dewasa. Namun juga terjadi pada anak-anak usia sekolah dasar (SD) juga sering melakukan perilaku yang menyimpang atau tidak bermoral. Akhir-akhir ini berita terkait kekerasan anak semakin meningkat. Mulai dari tawuran antar pelajar, *bullying*, geng antar siswa, bahkan kasus kekerasan fisik antar siswa dalam satu sekolah. Berita-berita tersebut tersebar di televisi maupun media sosial sehingga membuat anak-anak lebih mudah mengakses video atau gambar tersebut dan hal tersebut berpotensi untuk ditiru oleh anak-anak yang lain. Dengan perkembangan teknologi seperti sekarang ini dapat memudahkan anak-anak mengakses informasi yang dapat merusak moral anak mereka.

Banyak kasus kriminal yang melibatkan anak dibawah umur bahkan jumlahnya semakin meningkat dan kasusnya semakin beragam, seperti yang terjadi di Kejaksaan Negeri (Kejari) Majalengka, Jawa Barat, merilis sejak Januari hingga Juli 2018 ini sudah menangani lima kasus yang melibatkan anak-anak dibawah umur. Empat diantaranya kasus seksual atau cabul dan satu perkara lainnya kasus kekerasan UU darurat tentang senjata tajam. Dari kelima bocah tersebut, empat pelaku kasus pencabulan diketahui berinisial GG, RS, S dan A, masih berusia di bawah umur. Mereka dijerat Pasal 82 UU RI, No.17 tahun 2016 tentang perlindungan anak. "Korban maupun pelaku sama-sama dibawah umur, kemudian sekarang pelakunya sudah kita kirim ke tempat rehabilitasi yang ada di Pangandaran dan Bogor, dengan jangka waktu sesuai dengan keputusan pengadilan, sebelum nantinya akan dikembalikan ke orang tuanya. (Tribunnews, 2018)

Dari kasus diatas menunjukkan bahwa anak-anak tersebut memiliki masalah dalam perkembangan moralnya. Karena aspek perkembangan moral adalah *moral reasoning* dimana anak harus bisa memahami konsep benar salah, mana yang harus dilakukan dan mana yang harus dihindari dan tidak dilakukan. Selain itu aspek perkembangan moral adalah *moral emotion*. Anak yang terlibat kasus kekerasan tentu tidak memenuhi aspek tersebut karena mereka tidak bisa mengontrol emosinya. Dan yang ketiga adalah aspek *moral conduct* dimana

anak berperilaku prososial, dan anak yang terlibat kasus diatas sudah jelas tidak memiliki aspek perkembangan moral tersebut, karena anak sudah melanggar hak asasi orang lain.

Banyaknya pelanggaran moral yang dilakukan oleh anak-anak di Indonesia salah satunya disebabkan oleh lemahnya moralitas kolektif masyarakat. Lemahnya moralitas menurut Kohlberg dalam Veranika (2015) dapat disebabkan oleh kurangnya pendidikan moral baik di lingkungan keluarga, sekolah dan masyarakat. Selain itu menurut Kohlberg dalam Santrock (2006) hubungan teman sebaya yang sangat mempengaruhi perkembangan moral anak. Oleh sebab itu sangat penting bagi orang tua untuk mengetahui siapa yang setiap harinya menjadi teman anaknya. Baik teman di sekolah maupun teman di rumah. Agar anak tidak salah dalam bergaul.

Hasil assesmen yang telah dilakukan peneliti pada tanggal 17 januari 2018 kepada guru wali kelas dan guru olahraga di salah satu sekolah di daerah pasuruan tepatnya di kecamatan wonorejo memperoleh hasil beberapa perilaku moral yang buruk seperti seringnya berkata kasar, berkelahi, merokok, bahkan kasus yang baru-baru ini terjadi pada sekolah tersebut adalah menggunakan vapor atau rokok elektrik dimana sekarang vapor sedang marak dikalangan remaja dan dewasa. Dimana sekarang media sosial juga dapat dijangkau kalangan anak-anak, pasti anak akan menirukan apa yang telah mereka lihat. Banyak orang tua yang sibuk bekerja, lalu anak-anak kurang pengawasan dari orang tuanya, sehingga bukan tidak mungkin anak akan menirukan perilaku yang sebenarnya tidak pantas dilakukan oleh anak-anak. Dari penjelasan guru olahraga disekolah tersebut mengatakan bahwa dalam 5 tahun terakhir kenakalan siswa mengalami peningkatan. Dalam rentang tahun 2014-2015 terjadi 5 kasus, pada tahun 2015-2016 terjadi 7 kasus, meningkat lagi di tahun 2016-2017 menjadi 9 kasus, dan menjadi 10 kasus di tahun ini.

Perilaku anak ini dipengaruhi oleh lingkungan sekitarnya. Di usianya yang masih muda mereka sudah mulai mencontoh tingkah laku para orang dewasa seperti cara berbicara para orang dewasa. Terkadang para orang dewasa mengatakan kata-kata yang tak pantas dikatakan. Semakin sering kata-kata itu didengar oleh anak kecil maka mereka akan berfikir bahwa kata-kata itu biasa dan boleh diucapkan bahkan tidak sedikit yang terbawa sampai fase selanjutnya, hal tersebut sangat mengganggu perkembangan moral pada anak-anak. Perkembangan moral khususnya pada anak dapat melalui beberapa tahap. Piaget (dalam santrock, 2012) mengusulkan sebuah teori perkembangan kognitif dalam perkembangan moral. Pertama ialah *Premoral Stage* yang mana anak menunjukkan perhatian pada sebuah peraturan. Kedua, *Moral Realism* yaitu anak mulai menunjukkan perhatian besar pada peraturan namun dalam pengaplikasiannya masih cukup kaku. Ketiga, *Immanent Justice* merupakan dugaan pada beberapa penyimpangan peraturan akan menunjukkan hasil yang tidak dapat terhindarkan untuk menghukum anak. Pemberian hukuman terhadap anak tidak selalu melalui tindakan fisik namun dapat melalui cara berfikir mereka melalui cerita. Dalam masa perkembangannya, anak akan mencari sesuatu yang menarik perhatian dengan suatu keunikan tertentu.

Penerapan metode permainan *boy-boyan* akan mengajarkan nilai moral kepada anak, jika permainan *boy-boyan* dilaksanakan secara tepat maka akan mampu meningkatkan perkembangan moral anak, hal tersebut juga menjadi alasan mengapa peneliti mengambil permainan *boy-boyan* sebagai media dalam peningkatan moral anak. Dimulai dari pemahaman konsep benar dan salah dalam permainan ini maka akan membentuk *moral reasoning* subjek. Aturan yang benar dalam permainan ini diantaranya para pemain haruslah bersikap jujur dan sportif. Sedangkan aturan yang salah yaitu apabila subjek berjalan lebih dari satu langkah saat akan melempar bola, melempar bola mengenai kepala, berbohong saat

terkena bola, mendorong teman secara sengaja, *menjegal* saat berlari hingga mengumpat. Tingkatan selanjutnya yaitu meningkatkan *moral emotion*, dimana subjek akan merasakan emosi yang disertai dengan perbuatan bermacam-macam saat bermain namun tetap sesuai dengan norma-norma sosial. Kemudian subjek akan berangsur bertindak secara moral atau yang disebut *moral conduct*, pada tahap ini subjek menunjukkan perilaku prososialnya dalam bermain, baik saat menjadi penjaga atau penyerang menara (Kochanska *et all*, 2005). Media permainan tradisional *Boy-boyan* merupakan salah satu permainan tradisional yang diharapkan mampu menjadi media untuk mengoptimalkan jenis kecerdasan anak seperti kecerdasan kognitif, kecerdasan kinestetik, kecerdasan naturalis, kecerdasan linguistik, kecerdasan spiritual, hingga mengajarkan berbagai nilai positif dan menyehatkan badan (Syamsiana & Lutfi, 2014).

Bermain memberi kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang. Vygotsky (dalam mutiah, 2010) berpendapat bahwa bermain mempunyai peran langsung terhadap perkembangan kognisi dan moral seorang anak. Kurniati (2011) menyatakan bahwa permainan anak tradisional seperti *Boy-boyan* dapat menstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Penelitian Lusiana (2012) juga mengungkapkan bahwa permainan tradisional efektif digunakan untuk membangun pemahaman karakter kejujuran pada anak usia dini. Dimana hal tersebut erat kaitannya dengan perkembangan moral anak.

Berdasarkan beberapa penelitian diatas mengungkap bahwa metode permainan mampu digunakan sebagai media untuk pembelajaran moral. Sehingga dapat dirumuskan masalah yang akan diangkat dalam penelitian ini adalah pengaruh permainan boy-boyan sebagai media untuk meningkatkan moral anak sekolah dasar. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh permainan boy-boyan sebagai media untuk meningkatkan moral anak sekolah dasar. Manfaat penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan perkembangan moral pada anak. Selain itu, penelitian ini diharapkan mampu dijadikan sebagai solusi dalam pendidikan anak di sekolah maupun di lingkungan keluarga untuk proses perbaikan moral anak bangsa.

Moral

Kata Moral berasal dari bahasa latin “mos” yang berarti kebiasaan. Kata mos jika akan dijadikan kata keterangan atau kata sifat selalu mendapat perubahan pada belakangnya, sehingga menjadi “moris” yang berarti membisakan. Adapun kata moral adalah kata sifat dari “kebiasaaan” yang semula berbunyi moralis. Selain itu menurut Yusuf (2002) moralitas merupakan kemauan untuk menerima dan melakukan peraturan, nilai-nilai atau prinsip-prinsip moral

Menurut Al-Ghazali (1994) mengartikan moral sebagai ajaran baik dan buruk tentang perbuatan dan kelakuan atau dalam islam disebut dengan Akhlak. Selain itu juga sebagai tingkah laku hidup manusia yang mendasarkan pada kesadaran, bahwa dia terikat oleh keharusan untuk mencapai yang baik, sesuai dengan nilai dan norma yang berlaku dalam lingkungannya.

Faktor Faktor Yang Mempengaruhi Perkembangan Moral

Faktor-faktor yang mempengaruhi moral menurut Yusuf (2104) adalah sebagai berikut :

1. Konsisten dalam mendidik anak

Ayah dan ibu harus memiliki sikap dan perbuatan yang sama dalam melarang atau membolehkan tingkah laku tertentu kepada anak. Suatu tingkah laku anak yang dilarang

oleh orangtua pada suatu waktu, harus juga dilarang apabila dilakukan kembali pada waktu lain.

2. Sikap orangtua dalam keluarga

Secara tidak langsung, sikap orangtua terhadap anak, sikap ayah terhadap ibu, atau sebaliknya, dapat mempengaruhi perkembangan moral anak, yaitu melalui proses peniruan (imitasi). Sikap orangtua yang keras (otoriter), cenderung melahirkan sikap disiplin semu pada anak, sedangkan sikap yang acuh tak acuh atau sikap masa bodoh, cenderung mengembangkan sikap kurang bertanggung jawab dan kurang memperdulikan norma pada diri anak. Sikap yang sebaiknya dimiliki oleh orangtua adalah sikap kasih sayang, keterbukaan, musyawarah (dialogis), dan konsisten.

3. Penghayatan dan pengamalan agama yang dianut

Orangtua merupakan panutan (teladan) bagi anak, termasuk disini panutan dalam mengamalkan ajaran agama. Orangtua yang menciptakan iklim yang religious (agamis), dengan cara membersihkan ajaran atau bimbingan tentang nilai-nilai agama kepada anak, maka anak akan mengalami perkembangan moral yang baik.

4. Sikap konsisten orangtua dalam menerapkan norma

Orang tua yang tidak menghendaki anaknya berbohong, atau berlaku tidak jujur, mereka harus menjauhkan dirinya dari perilaku berbohong atau tidakjujur. Apabila orang tua mengajarkan kepada anak, agar berperilaku jujurbertutur kata yang sopan, bertanggung jawab atau taat beragama, tetapi orangtua sendiri menampilkan perilaku yang sebaliknya, maka anak akan mengalami konflik pada dirinya, dan akan menggunakan ketidak konsistenan (ketidakajegan) orangtua itu sebagai alasan untuk melakukan tidak melakukan apa yang diinginkan oleh orangtuanya, bahkan mungkin dia akan berperilaku seperti orangtuanya.

Aspek- aspek perkembangan moral

Aspek-aspek perkembangan moral menurut Kochanska & Aksan (2006) terdiri dari tiga dimensi yang berbeda yaitu *Moral Reasoning* (kognitif), *Moral Emotion* (afektif), dan *Moral Conduct* (konatif).

1. *Moral reasoning* (penalaran moral) adalah pemahaman tentang konsep benar salah. Contoh dianggap benar jika kita tolong menolong, berbagi, sopan kepada orang tua, dan dianggap salah jika kita mencuri, membunuh, melakukan kekerasan dan lain-lain
2. *Moral emotion* (emosi moral) adalah bagian afektif moralitas, yang mencakup perasaan dan pengalaman anak. Memungkinkan anak untuk melihat dan mengetahui bahwa emosi yang dirasakan dan ditunjukkan sudah sesuai dan tidak mengganggu lingkungan atau hak orang lain.
3. *Moral conduct* adalah komponen perilaku moral yang terdiri dari dua bagian, yaitu perilaku prososial atau perilaku membantu sesama dan yang kedua perilaku menolak untuk terlibat dalam perilaku anti sosial, seperti mencuri dan tindak kekerasan.

Permainan boy-boyan

Menurut Hamzuri dan Tiarma Rita Siregar (1998) permainan tradisional memiliki makna sesuatu (permainan) yang dilakukan dengan berpegang teguh pada norma dan adat kebiasaan yang ada secara turun temurun dan dapat memberikan rasa puas atau senang bagi pelaku. Menurut Sukintaka (1992) permainan tradisional merupakan permainan yang telah dilakukan oleh anak-anak pada suatu daerah secara tradisi.

Permainan boy-boyan merupakan permainan yang menggunakan permainan 10 buah kereweng dan bola. Peserta permainan yang dibagi dua kelompok yaitu kelompok pemain dan penjaga. Kelompok pemain secara bergantian akan melemparkan bola untuk merobohkan susunan kereweng. Kemudian permainan dimulai dengan beberapa strategi untuk menyusun kembali kereweng. Kelompok pemain akan diserang oleh kelompok penjaga dengan melemparkan bola ke arahnya. Begitu seterusnya hingga kereweng tersusun kembali. Dalam permainan Boy-boyan ini terdapat aturan-aturan yang harus dipatuhi oleh pemain yaitu tidak boleh keluar kotak yang sudah ditentukan, tidak boleh berkata kotor selama permainan berlangsung, tidak boleh melempar bagian tubuh tertentu dan tidak boleh mengintimidasi rekan ataupun lawan main.

Permainan boy-boyan tergolong permainan kooperatif, yaitu permainan yang dimana anak bermain dalam kelompok yang terorganisir, memiliki tujuan tertentu, dan setiap anak memiliki perannya masing-masing. Kelompok ini juga harus dipimpin oleh satu atau dua orang anak sebagai pemimpin

Oleh sebab itu permainan boy-boyan digunakan dalam penelitian ini untuk meningkatkan moral anak SDI Khadijah Wonorejo Pasuruan karena mampu membiasakan anak untuk mematuhi peraturan dan menghargai pemain lain. Dalam permainan boy-boyan juga terdapat nilai-nilai yang terkandung, diantaranya melatih kerja sama dan konsentrasi pada anak. Jika anak-anak menyusun genteng dengan terburu-buru, maka susunan tersebut akan mudah jatuh. Sehingga mereka harus berkonsentrasi dan bersabar dalam menyusun genteng walaupun membutuhkan waktu lebih lama dan menghadapi tantangan berupa lemparan bola dari kelompok penjaga (Tim Playplus Indonesia, 2016).

Permainan Boy-boyan dan Moral

Mengacu pada kajian teoritis diatas, bahwa permainan boy-boyan merupakan permainan tradisional yang dilakukan secara berkelompok. Dari permainan boy-boyan ini maka akan muncul perilaku atau kejadian secara alami dan dinamis. Dari permainan tersebut kemudian akan dilanjutkan dengan melakukan refleksi untuk mengkaji lebih lanjut aspek-aspek moral yang muncul pada saat permainan. Menurut Nucci & Narvaez (2014) permainan akan memberikan kesempatan bagi anak untuk belajar tentang apa yang terjadi ketika seseorang tidak mengikuti aturan. Ketika pemain curang dan kemudian menyebabkan pemain lain menjadi merasa dicurangi dan mengakibatkan pemain lain protes. Sehingga permainan *boy-boyan* dapat melatih salah satu aspek perkembangan moral yaitu *moral emotion* seorang anak.

Dalam beberapa peneliti, permainan boy-boyan banyak digunakan sebagai media pembelajaran. Pada kasus tertentu permainan boy-boyan terbukti dapat mengembangkan nilai-nilai karakter pada diri siswa meliputi karakter religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, peduli sosial, dan bertanggung jawab (Anggraini & Untari, 2014). Dimana hal tersebut sangat erat kaitannya dengan perkembangan moral.

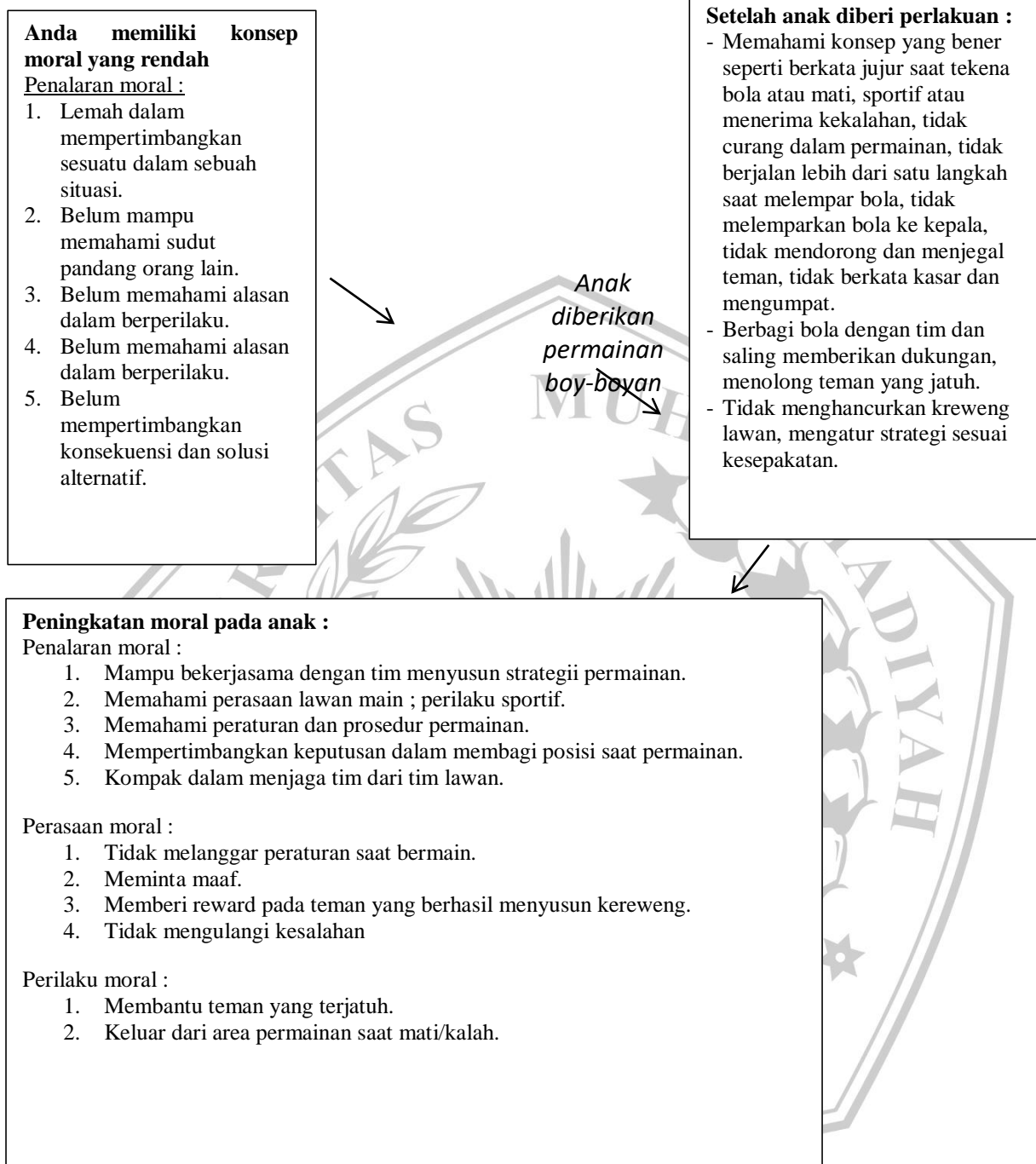
Permainan boy-boyan juga akan memunculkan penalaran moral anak dimana anak akan belajar konsep benar-salah dalam mentaati peraturan ketika anak bermain permainan boy-boyan, selain itu juga permainan boy-boyan juga dapat memunculkan moral emotion anak ketika dalam permainan ternyata kalah atau menang. Permainan boy-boyan juga melatih moral conduct anak artinya apakah anak bisa berbagi bola dengan tim, bekerjasama menyusun kereweng dan membantu teman ketika ada yang terjatuh. Dengan ini dapat diartikan permainan boy-boyan dapat meningkatkan perkembangan moral anak

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boy-boyan dapat digunakan sebagai metode pembelajaran moral pada siswa sekolah dasar dikarenakan didalam permainan boy-boyan anak dapat belajar mengembangkan kerja sama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan, anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain. Output yang dihasilkan dari permainan boy-boyan ini merupakan perilaku-perilaku yang ditunjukkan dari moral yang dimiliki anak. Penelitian peoples (dalam Mutiah 2010) menyebutkan bahwa 75% pengetahuan diperoleh melalui pengamatan. Dengan demikian anak belajar melalui pengalaman-pengalaman dan pengetahuan yang dialaminya sejak lahir hingga selama hidupnya. Pengalaman bermain secara langsung membantu anak untuk mempelajari nilai-nilai moral sehingga dapat diinternalisasikan kedalam dirinya.

Tabel 1. Keterkaitan Aspek Perkembangan Moral Dalam Permainan Boy-Boyan

No	Aspek-aspek Perkembangan Moral	Indiator dalam Permainan
1.	Moral Reasoning	<ul style="list-style-type: none"> a. Konsep Benar <ul style="list-style-type: none"> - Jujur - Sportif b. Konsep Salah <ul style="list-style-type: none"> - Berjalan lebih dari satu langkah saat melempar bola. - Melempar bola ke kepala - Berbohong saat terkena bola - Mendorong teman - Menjegal saat teman berlari - Mengumpat
2.	Moral emotion	<ul style="list-style-type: none"> a. Peristiwa yang muncul saat bermain b. Keadaan psikologis anak yang muncul saat bermain <ul style="list-style-type: none"> - menyalahkan diri sendiri saat terkena bola. - Merasa bersalah saat kalah. - Marah melihat teman satu tim terkena bola.
	Moral conduct	<ul style="list-style-type: none"> a. Perilaku prososial <ul style="list-style-type: none"> - Berbagi bola dengan teman se tim. - Bekerja sama melempar bola ke lawan. - Bekerja sama meyusun kreweng. - Tidak mau diajak berbohong.

Gambar 1. Kerangka Berfikir



Hipotesa

Permainan tradisional boy-boyan efektif digunakan untuk meningkatkan moral pada anak sekolah dasar.

METODE PENELITIAN

Rancangan Penelitian

Pada penelitian ini, pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif dan berjenis pre eksperimen. Pre eksperimen tidak memiliki keleluasaan untuk memanipulasi subjek, desain ini dikatakan pre eksperimental karena belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh dan masih terdapat variabel eksternal yang ikut serta berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen.

Desain eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah one group pretest posttest design. Rancangan penelitian ini tidak menggunakan pembandingan tetapi berdasarkan pretest sehingga besarnya efek dapat diketahui secara pasti, dan posttest untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional boy-boyan untuk meningkatkan moral anak sekolah dasar. Desain penelitian ini dapat digambarkan secara sederhana, sebagai berikut:

Tabel 2. Skema desain eksperimen :

Grup	Pratest	Variabel terikat	Posttest
Eksperimen	Y ₁	X	Y ₂

Keterangan :

Y₁ : Pengukuran sebelum diberi perlakuan (pre-test)

Y₂ : Pengukuran sesudah diberi perlakuan (post-test)

X : Permainan boy-boyan

Pada penelitian kali ini, peneliti menggunakan permainan boy-boyan sebagai media pembelajaran moral dengan tujuan untuk meningkatkan moral pada siswa.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa sekolah dasar. Pengambilan sampel pada subbjek emnggunakan teknik *purposive sampling* yaitu pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan tertentu (sugiyono, 2011). Dalam penelitian ini penentuan subjek sebagai kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Subjek yang mendapatkan skor rendah pada *pre-test* akan dijadikan sebagai kelompok eksperimen dan yang mendapatkan skor sedang hingga tinggi akan dijadikan sebagai kelompok kontrol. Peneliti akan mengambil 10 siswa untuk menjadi kelompok eksperimen dan lainnya akan menjadi kelompok kontrol.

Variabel dan Instrumen Penelitian

Penelitian eksperimental meneliti hubungan sebab-akibat dan bukan hanya meneliti hubbungan antar variabel. Ini berarti, peneliti eksperimen meneliti hubungan kausal antara variabel bebas dan variabel terikat (seniati dkk, 2014). Dalam penelitian ini variabel bebas ialah permainan boy-boyan dan variabel terikat ialah moral.

Penelitian ini mengkaji dua variabel yaitu permainan boy-boyan dan moral. Variabel bebas (X) atau variabel yang mempengaruhi sehingga menyebabkan perubahan pada variabel terikat. Dalam penelitian ini variabel bebas adalah permainan permainan boy-boyan. Permainan boy-boyan adalah permainan tradisional yang dimainkan secara berkelompok oleh 10 orang pemain dan dibagi menjadi dua kelompok yakni masingmasing 5 orang untuk kelompok pemain dan penjaga serta memiliki aturan tertentu. Model permainannya yaitu menyusun lempengan batu, biasanya diambil dari pecahan genting atau porcelen yang berukuran relatif kecil. Bolanya bervariasi, biasanya terbuat dari buntalan kertas yang dilapisi plastik, empuk dan tidak keras, sehingga tidak melukai. Satu kelompok sebagai penjaga lempengan,

kelompok pemain bergantian melempar tumpukan lempengan itu dengan bola sampai roboh semua. Setelah roboh maka kelompok penjaga harus mengambil bola dan berusaha menggeblok kelompok pemain sedangkan kelompok pemain bertugas menyusun lempengan batu, apabila lempengan sudah tersusun harus mengatakan “boy”. Apabila kelompok pemain terkena lemparan bola yang bergantian menjadi penjaga. Melalui permainan ini anak berkesempatan belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman lainnya, belajar dalam membentuk hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara menghadapi serta memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut, serta mengajarkan anak untuk memahami tentang standart moral.

Variabel terikat (Y) merupakan variabel yang dipengaruhi oleh varibel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat adalah moral. Moral sendiri merupakan prinsip dasar tentang baik dan buruk sebagai manusia dalam berinteraksi dengan orang lain.

Instrumen dalam penelitian ini menggunakan skala moralitas yang diturunkan dari 3 konsep moralitas dari kochanska & aksan (2006) yaitu penalaran moral, perasaan moral, dan perilaku moral. Jenis skala yang akan digunakan adalah skala likert. Skala itu ini terdiri dari dua kelompok yaitu favorable dan unfavorable yang terdiri dari empat kemungkinan jawaban yaitu sangat sesuai (SS), setuju (S), tidak setuju (TS), sangat tidak setuju (STS).

Adapun skoring terhadap aitem-aitem skala moral tersebut adalah:

Tabel 3. Skoring Aitem Skala Moral

Pilihan Jawaban	Nilai Jawaban	
	Favorable	Unfavorable
Sangat Sesuai (SS)	4	1
Sesuai (S)	3	2
Tidak Sesuai (TS)	2	3
Sangat Tidak Sesuai (STS)	1	4

Validitas alat ukur moral diukur dengan menggunakan *Content Validity Index*. Adapun untuk indeks validitas dan nilai *Cronbach Alpha* akan disajikan pada tabel 4.

Tabel 4. Uji Validitas dan Reabilitas.

Alat Ukur	Jml item yang diberikan	Jumlah item valid	Indeks validitas	<i>Cronbach's Alpha</i>
Skala Moral	45	33	0,63	0,79

Dari hasil uji validitas dan reliabilitas alat ukur moral yang berjumlah 45 item terdapat 12 item yang gugur, sehingga item yang valid berjumlah 33 dengan hasil indeks validitas dengan rentangan 0.29-0.63 dan angka reliabilitas bernilai 0.79.

Prosedur Eksperimen dan Analisa Data Penelitian

Secara umum, penelitian dan intervensi yang akan dilakukan memiliki tiga prosedur utama sebagai berikut :

Pertama, Persiapan intervensi. Tahap persiapan ini dimulai dari peneliti melakukan pendalaman materi dan pembuatan alat ukur beserta *try out* alat ukur dilakukan pada siswa SDI Siti Khodijah Wonorejo. Setelah melakukan *try out* peneliti melakukan uji kelayakan modul (simulasi) pada 10 siswa. Berdasarkan simulasi tersebut modul dinyatakan layak dan tidak ada perubahan.

Pre test dan menentukan subjek penelitian. Peneliti meminta izin kepada kepala sekolah SDI Siti Khadijah Wonorejo untuk melakukan penelitian serta melakukan asesmen awal yaitu dengan menyebutkan skala untuk memperoleh skor *pre test*. Skala diberikan pada 24 siswa SDI Siti khodijah, setelah memperoleh data *pre test*. Peneliti menyeleksi subjek berdasarkan norma kelompok.

Tabel 5 Kategori Penentuan Subjek

Skor	Kategori
21 – 33.6	Sangat Rendah
33.7 – 46.2	Rendah
46.3 – 58.8	Sedang
58.9 – 71.4	Tinggi
71.5 – 84	Sangat Tinggi

Kedua, pelaksanaan intervensi. Proses intervensi berlangsung selama 2 hari. Hari pertama dilakukan pada hari 14 desember 2018 di lapangan SDI Siti Khadijah wonorejo dengan 10 subjek yang terpilih. Terdiri dai beberapa proses yaitu dimulai dengan pembagian kelompok, dengan dilanjutkan kegiatan simulasi permainan boy-boyan dan evaluasi dari simulasi. Memasuki kegiatan inti, pada sesi pertama peneliti memberikan ice breaking untuk mencairkan suasana agar antara peneliti dan peserta bisa lebih akrab. Setelah ice breaking dilanjutkan dengan pembagian kelompok untuk menentukan kelompok pemain dan penjaga, kemudian dimulai permainan I selama 10 menit lalu dilanjutkan dengan refleksi dan pembelajaran mengenai aspek moral. Sesi kedua peneliti mengajak subjek untuk melakukan permainan *boy-boy* II selama 10 menit kemudian memberikan refleksi untuk melihat perubahan yang terjadi setelah refleksi pertama serta mengungkapkan perasaan moral. Sesi ketiga peneliti mengajak subjek untuk bermain *boy-boy* III dan dilanjutkan refleksi untuk melihat perubahan yang terjadi setelah refleksi kedua dan mengungkapkan aspek perilaku moral. Selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk istirahat dan memberikan hadiah kepada kelompok yang menang. Hari kedua dilaksanakan 15 desember 2018 di lapangan SDI Siti Khadijah. Kegiatan pertama diisi dengan ice breaking untuk mengkondisikan subjek. Lalu dilanjutkan dengan penayangan video permainan boya-boyan yang dilakukan pada hari sebelumnya. Setelah video diputar peneliti memberikan refleksi mengenai pembelajaran moral. Selanjutnya peneliti mengajak subjek untuk bermain *boy-boy* lagi, namun sebelum bermain peneliti memberikan waktu kepada subjek untuk menyiapkan strategi dengan masing-masing kelompok. Setelah permainan selesai peneliti memberikan refleksi untuk memperkuat refleksi sebelumnya agar pembelajaran yang telah diberikan bisa dipraktikan dalam sehari-hari. Peneliti juga memberikan kesempatan pada setiap subjek untuk menyampaikan pendapat serta kesan-kesan selama mengikuti permainan boy-boyan. Selanjutnya peneliti memberikan skala *post test* untuk diisi sambil menikmati waktu istirahat

dan peneliti juga membagikan snack pada subjek. Peneliti mengucapkan terima kasih serta menutup kegiatan dengan doa.

Ketiga, tahap analisa data. Dalam tahap ini peneliti melakukan analisa hasil dari keseluruhan proses intervensi yang telah dilakukan selama 2 hari. Data-data yang telah diperoleh baik *pre test* dan *post test* diinput dan diolah dengan menggunakan uji *one group pretest-posttest design*, yaitu desain penelitian yang terdapat pretest sebelum diberi perlakuan dan posttest setelah diberi perlakuan. Dengan demikian dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan diadakan sebelum diberi perlakuan (Sugiyono, 2001: 64). Kemudian peneliti membahas keseluruhan hasil analisa tersebut dengan data penunjang lainnya seperti observasi dan interview, sehingga peneliti bisa mengambil kesimpulan penelitian

HASIL PENELITIAN

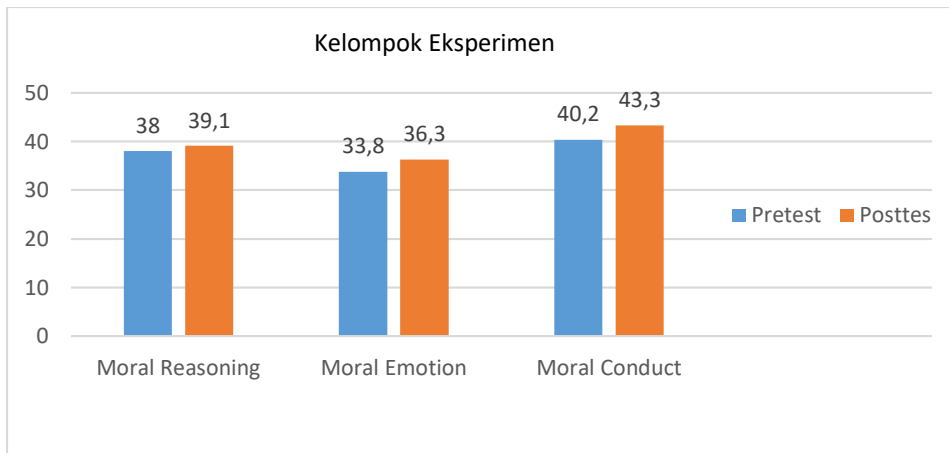
Penelitian mengenai permainan boy-boyan untuk meningkatkan tingkat perkembangan moral pada siswa-siswi di SDI Siti Khodijah dengan jumlah subjek sebanyak 20 orang yang dibagi menjadi dua kelompok, yaitu 10 orang menjadi kelompok eksperimen dan 10 orang kelompok kontrol. Tabel dibawah ini merupakan tabel yang menampilkan deskripsi subjek kelompok eksperimen yang berjumlah 10 orang.

Tabel 6. Deskripsi karakteristik subjek penelitian kelompok eksperimen

Karakteristik	Kategori	Jumlah	Presentase
Usia	9 Tahun	5	50%
	10 Tahun	4	40%
	11 Tahun	1	10%
Total		10	100%
Kategori pre-test perkembangan moral	Tinggi	-	-
	Sedang	-	-
	Rendah	10	100%
Kategori post-test perkembangan moral	Tinggi	-	-
	Sedang	-	-
	Rendah	10	100%

Berdasarkan Tabel 6, siswa sekolah dasar yang menjadi subjek dalam kelompok eksperimen ini berjumlah 10 orang, yang terdiri dari 7 siswa laki-laki dan 3 siswa perempuan. Rentang usia 9 tahun sebanyak 5 orang, 10 tahun 4 orang dan 11 tahun 1 orang.

Dari 10 subjek pada kelompok eksperimen ini memiliki skor pre-test perkembangan moral yang berada pada kategori rendah, dan pada hasil skor posttest juga menunjukkan hasil yang sama masuk dalam kategori rendah. Tetapi sebenarnya hasil skor posttes mengalami peningkatan tetapi hanya selisih 3-4 angka per subjek. Sehingga kategori nilainya masih masuk dalam kategori rendah.



Gambar 2. Rata-rata skor pre-test dan post-test aspek perkembangan moral pada kelompok eksperimen

Dari gambar diatas dapat diperoleh hasil rata-rata pre-test dan post-test pada setiap aspek perkembangan moral, terlihat tidak ada peningkatan yang sangat signifikan disetiap aspeknya. Moral reasoning pre-test memiliki hasil rata-rata 38 sedangkan post-test hanya meningkat 1,1 point yaitu berada diangka 39,1. Moral emotion juga demikian hanya meningkat 2.5 point yaitu 33,8 ke 36,3. Pada aspek moral conduct mengalami peningkatan 3.1 point dari 40,2 menjadi 43,3. Sehingga dapat dikatakan bahwa dari semua aspek perkembangan moral tidak mengalami peningkatan skor yang signifikan..

Tabel 8. Uji Normalitas Data

Kelompok	N	Asymp. Sig (p)		Keterangan
		Pre-test	Post-test	
Eksperimen	10	0,901	0,795	Data berdistribusi normal

Berdasarkan uji *Kolmogorov Smirnov* pada Tabel 8 diketahui hasil *p* untuk semua data adalah lebih besar dari 0,05. Hasil tersebut menunjukkan bahwa data penelitian eksperimen data pre-test maupun post-test berdistribusi normal. Apabila data berdistribusi normal, maka data bisa dilanjutkan dengan analisa statistik parametik.

Tabel 9. Paired samples statistic serta correlations pada one group pretest dan posttest design

Kelompok	Mean	Correlation	Sig.
Pre-test	96,60	0,192	0,595
Post-test	119,80		

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai rata hasil *pre-test* 96,60 < *post-test* 119,80, yang artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata nilai perkembangan moral antara *pre-test* dengan *post-test*. Selain itu, pada tabel diatas juga dijelaskan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,595 > 0,05. Hal tersebut menjelaskan bahwa tidak adanya hubungan antara variabel *Pre-test* dan *post-test*. Kemudian untuk membuktikan adanya perbedaan secara signifikan perlu menafsirkan hasil paired samples test

Tabel 10. Paired sample test pada uji one group pretest dan posttest design

	Mean	95% Confidende Difference	Interval of the t		df	Sig. (2- tailed)
		Lower	Upper			
<i>Pretest - Posttest</i>	- 23,200	-28,131	-18,269	-10,644	9	0,000

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Selain membandingkan antara nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas, juga dapat dilakukan dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel. Pada tabel diatas diketahui nilai t hitung sebesar -10,644. t hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata moral *pretest* lebih rendah daripada rata-rata *posttest*; dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung menjadi 10,644. Sehingga dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung $10,644 > t$ tabel 2,262. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara moral *pretest* dengan *posttest* yang artinya ada pengaruh permainan tradisional boy-boyan dalam meningkatkan moral anak sekolah dasar di SDI Siti Khadijah Wonorejo Pasuruan. Selain itu tabel tersebut juga menunjukkan selisih antara rata-rata *pretest* dengan *posttest* sebesar -23,200 (96,60-119,80) dan selisih perbedaan tersebut antara -28,131 sampai dengan -18,269 (95% Confidence Interval of the Difference Lower dan Upper).

Dapat disimpulkan bahwa permainan tradisional boy-boyan terbukti efektif untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar.

DISKUSI

Permainan boy-boyan merupakan jenis permainan yang digunakan sebagai media pembelajaran moral. Permainan ini merupakan permainan semi modern yang berasal dari provinsi Jawa Barat khususnya di daerah Sunda. Permainan boy-boyan muncul setelah kemerdekaan. Di setiap daerahnya, boy-boyan memiliki nama yang berbeda-beda. Misalnya, di daerah Pati, Jawa Tengah, permainan ini dikenal dengan nama Gaprek Kempung. Di daerah Sunda, ada yang menyebutnya boy-boyan, ada juga yang menyebutnya Bebencaran. Bencer artinya terurai atau terpecah, sehingga bebencaran menunjuk pada upaya pemain untuk memencarkan potongan genting yang semula ditumpuk rapih. Dan di beberapa daerah lainnya permainan ini disebut Gebokan, karena katanya suara yang biasa ditimbulkan apabila bola karet yang digunakan dalam permainan mengenai anggota badan dari pemain akan menimbulkan suara "Gebok" (Anggraini & Mei, 2014). Permainan boy-boyan sendiri mencakup aturan-aturan yang sederhana yang bersifat timbal balik serta memiliki peranan besar bagi kehidupan anak-anak sekolah dasar. Melalui sifat kompetitif dari permainan ini, anak-anak harus berkerja sama untuk memainkannya dan berusaha menjadi pemenangnya. Tetapi harus sesuai dengan aturan-aturan yang telah ditentukan. Aturan-aturan dalam permainan boy-boyan sendiri memiliki keterkaitan dengan perkembangan subjek anak.

Munculnya berbagai permainan dalam setiap masyarakat merupakan wujud dari konsep Homo Ludens, bahwa manusia adalah makhluk yang senang bermain dan memainkan permainan (Huizinga, 1950). Sedangkan permainan boy-boyan sendiri memiliki berbagai manfaat bukan hanya untuk bermain atau bersenang-senang saja. Permainan boy-boyan dapat membantu meningkatkan moral anak, hal ini dibuktikan dari hasil penelitian ini dimana berdasarkan uji paired sample t-test pada tabel pada 10 diketahui hasil p pada kelompok

eksperimen yaitu sebesar 0,001 ini artinya kurang dari 0,05. Yang berarti hipotesis diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada skor perkembangan moral kelompok eksperimen pada kondisi pre-test dan post-test. Hal tersebut diperkuat dengan perbedaan rata-rata yang meningkatkan secara positif pada nilai pre-test yang bernilai 37,40 meningkat menjadi 39,57 ketika post-test. Sementara itu hasil uji paired sample t-test pada kelompok kontrol diperoleh hasil nilai $p > 0,05$ yaitu 0,509. Hasil tersebut menunjukkan tidak ada perbedaan yang signifikan pada skor perkembangan moral kelompok kontrol pada kondisi pre-test dan post-test. Selain itu juga hasil post-test kelompok kontrol memang mengalami penurunan, yang sebelumnya nilai pre-test 39,70 saat post-test menjadi 39,50. Ini berarti pemberian perlakuan berupa permainan boy-boyan memberi hasil yang positif terhadap perkembangan moral anak.

Bermain merupakan kegiatan yang sangat penting bagi pertumbuhan dan anak. Bagi anak-anak menurut para ahli bermain memiliki fungsi dan manfaat yang sangat penting. Bermain memberikan kontribusi alamiah untuk belajar dan berkembang. Melalui kegiatan bermain anak mampu mengamati, beraktivitas, serta mendapat pengetahuan dan informasi secara langsung. Bagi mereka, bermain bukan terpenuhi permainannya, tetapi anak merasa senang dengan permainan itu. Bermain harus dilakukan dengan rasa senang, sehingga semua kegiatan bermain yang menyenangkan akan menghasilkan proses belajar pada anak (Mutiah, 2010).

Permainan dan bermain memiliki arti dan makna tersendiri bagi anak. Permainan mempunyai arti sebagai sarana mensosialisasikan diri (anak) artinya permainan digunakan sebagai sarana membawa anak ke alam masyarakat. Permainan meningkatkan kemungkinan bahwa anak-anak akan berbicara dan berinteraksi dengan satu sama lain. Selama interaksi ini anak-anak mempraktikkan peran-peran yang mereka akan laksanakan dalam kehidupan masa depannya. Menurut Piaget, permainan sebagai suatu media yang meningkatkan perkembangan kognitif anak. Permainan memungkinkan anak mempraktikkan kompetensi-kompetensi dan ketrampilan-ketrampilan yang diperlukan dengan cara yang santai dan menyenangkan. Hal ini terbukti dengan adanya permainan boy-boyan anak dapat mengembangkan perkembangan moralnya, ini dapat dilihat ketika permainan berlangsung terdapat aspek-aspek moral yang muncul.

Pada aspek moral reasoning menunjukkan peningkatan pada kelompok eksperimen dimana peserta mampu memahami peraturan yang telah ditetapkan. Hal ini terlihat ketika sesi-sesi awal permainan. Konsep benar-salah mulai dipahami oleh peserta dimana peserta bermain dengan jujur dan sportif, tidak melebihi garis, tidak melemparkan bola hingga terkena kepala teman. Moral reasoning inilah yang menjadi indikator dari tingkatan atau tahap perkembangan moral.

Aspek moral emotion adalah bagian efektif dari moralitas, termasuk perasaan dan pengalaman anak. Aspek ini ditumbuhkan pada saat sesi pertengahan dalam permainan. Peserta atau subjek diajak untuk mengeksplor perasaannya ketika menang, kalah, curang ataupun dicurangi hingga perasaan menyesal. Aspek ini menunjukkan adanya peningkatan ditunjukkan dengan subjek tidak mudah berkata kasar kepada temannya ketika merasa kalah. Pada aspek moral conduct juga terdapat peningkatan, hal ini mengartikan bahwa subjek dapat berperilaku prososial dalam permainan misalnya bekerja sama dengan temannya,

membantu teman yang terjatuh saat bermain, dan menolak berbuat curang dalam bermain. Perilaku ini ditumbuhkan ketika sesi-sesi pertengahan-akhir permainan.

Dalam penelitian ini, melalui kegiatan permainan boy-boyan yang dilakukan mampu memberikan kesempatan anak untuk belajar bermasyarakat, berinteraksi dengan teman sebaya, belajar dan membentuk suatu hubungan sosial, belajar berkomunikasi dan cara memecahkan masalah yang muncul dalam hubungan tersebut melalui cara yang menyenangkan dan bersifat alamiah. Melalui permainan boy-boyan ini anak juga belajar dalam memahami standar moral, mengenai nilai-nilai yang baik dan kurang baik (buruk). Sehingga mereka mampu mengambil pelajaran mengenai kejujuran, kerjasama, sportifitas, dan bagaimana menjalin hubungan baik dengan teman atau orang lain. Sejalan dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Molchanov (2013) menunjukkan orientasi moral pada anak tergantung pada interaksi dengan orang tua dan teman sebaya. Permainan boy-boyan merupakan permainan yang dimainkan secara berkelompok yang mana ketika anak bermain berkelompok mereka dapat berinteraksi, berkomunikasi, dan berhubungan secara langsung dengan temannya serta terdapat aturan-aturan dalam permainan yang harus dipatuhi oleh kelompok. Ketika anak bermain boy-boyan, mereka mendapat pembelajaran mengenai standar moral, tentang nilai-nilai yang baik dan nilai yang buruk melalui aturan yang ada dalam permainan serta bagaimana mereka berinteraksi dengan teman-temannya. Pembelajaran yang terdapat permainan seperti mentaati peraturan, kerjasama, kejujuran, empati, mengontrol diri, menghargai orang lain. Sejalan dengan Mulyadi (2004) bermain memberikan sumbangan yang penting bagi upaya memperkenalkan moral kepada anak. Di rumah maupun di sekolah anak belajar mengenal norma-norma kelompok, mana yang benar dan mana yang salah, bagaimana bersikap adil dan jujur.

Subjek yang digunakan pada penelitian ini adalah subjek usia 9-11 tahun. Pada usia sekitar 7 hingga 11 tahun menurut Piaget (dalam Santrock, 2012) anak berada pada tahap operasional konkret (concrete operational stage). Pada tahap ini anak sudah mampu bernalar secara logis sejauh penalaran itu dapat diaplikasikan pada contoh-contoh yang spesifik dan konkret. Dengan kemampuan demikian, maka peneliti mengajak anak untuk berdiskusi melalui kegiatan refleksi disetiap akhir permainan untuk memperoleh pembelajaran melalui permainan yang sudah dilakukan sebelumnya. Menurut Piaget (dalam Santrock, 2012) pada usia 10 tahun keatas anak-anak memperlihatkan moralitas otonom (autonomous morality), dimana mereka sudah menyadari aturan-aturan dan hukum-hukum, menilai suatu tindakan, dan mempertimbangkan intensi perilaku maupun konsekuensinya. Dalam permainan boy-boyan juga terdapat aturan-aturan serta konsekuensi apabila dilanggar sehingga anak memahami antara hal yang boleh dilakukan (benar) dan tidak boleh dilakukan (salah) dalam masyarakat.

Berdasarkan tahapan perkembangan moral, anak usia 10-13 tahun berada pada tingkat konvensional. Pada level ini, anak memandang perbuatan benar/baik untuk mendapat persetujuan orang lain atau kelompok. Disini berkembang sikap konformitas, loyalitas, atau penyesuaian diri terhadap lingkungan kelompok atau aturan sosial masyarakat. Dalam permainan boy-boyan anak menyesuaikan diri dengan peraturan yang disepakati bersama dengan kelompok

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa permainan boy-boyan merupakan bentuk intervensi yang dapat digunakan untuk sebagai media pembelajaran moral pada siswa. Selain itu

permainan tradisional ini mudah digunakan, dan mengandung banyak nilai-nilai yang dapat dipelajari. Penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Kurniati (2011) juga menunjukkan bahwa permainan anak tradisional dapat memstimulasi anak dalam mengembangkan kerjasama, membantu anak menyesuaikan diri, saling berinteraksi secara positif, dapat mengkondisikan anak dalam mengontrol diri, mengembangkan sikap empati terhadap teman, menaati aturan, serta menghargai orang lain.

Dengan berbagai kelebihan yang telah dijelaskan sebelumnya, bukan berarti penelitian ini tidak memiliki kekurangan. Berbagai keterbatasan juga muncul pada penelitian ini terlebih pada jumlah subjek penelitian. Subjek penelitian hanya berjumlah 10 orang. Pemberian perlakuan yang tidak lama serta kurangnya sumber daya manusia sebagai tim supporting observasi hingga dokumentasi sehingga ada beberapa aktivitas penelitian yang tidak terdokumentasikan. Selain itu juga keterbatasan penelitian ini karena desain penelitian menggunakan one group pretest posttest design, jadi tidak melibatkan kelompok kontrol sehingga mengurangi validitas internal dari eksperimen.

SIMPULAN DAN IMPLIKASI

Berdasarkan hasil dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa permainan boy-boyan dapat membantu meningkatkan moral anak, hal ini dibuktikan dari hasil penelitian ini dimana berdasarkan uji paired sample test pada tabel 10 diketahui hasil p yaitu sebesar 0,000 ini artinya kurang dari 0,05. Yang berarti hipotesis diterima. Hasil tersebut menunjukkan bahwa ada perbedaan yang signifikan pada skor perkembangan moral kelompok eksperimen pada kondisi pre-test dan post-test. Hal tersebut diperkuat dengan perbedaan rata-rata yang meningkatkan secara positif pada nilai pre-test yang bernilai 96,60 meningkat menjadi 119,80 ketika post-test. Ini berarti pemberian perlakuan berupa permainan boy-boyan memberi hasil yang positif terhadap perkembangan moral anak.

Implikasi dari penelitian ini meliputi bagi pihak sekolah, diharapkan dapat menggunakan permainan boy-boyan ini sebagai salah satu permainan dalam olahraga sebagai media dalam pembelajaran moral siswa sekolah dasar. Kemudian guru dapat menjadi fasilitator guna memandu, mengawasi dan memberikan refleksi kepada siswa. Lalu keluarga dapat lebih memperkenalkan dan mempertahankan permainan tradisional yang mulai hilang kepada siswa sebab terdapat banyak nilai-nilai positif didalam setiap permainan tradisional. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian dengan tema yang sama disarankan untuk mengembangkan variabel terikat untuk dapat menggali apa saja manfaat dari permainan boy-boyan. Selain itu juga dapat mengembangkan permainan boy-boyan dengan menambah refleksi dalam permainan untuk mengungkapkan aspek lain yang belum terungkap dalam penelitian ini.

REFERENSI

- Anggraini, C. C. D., & Untari, M. F. A (2014). Keefektifan model permainan *boy-boyan* terhadap hasil belajar tema “diriku” siswa kelas 1 SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 1, (1), 92-98.
- DesmitaDesmita. (2016). *Psikologi perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Hamzuri, Tiarma Rita Siregar. (1999). *Permainan Tradisional Indonesia*. Jakarta: Proyek Pembinaan Permuseuman.
- Tribunjabar.id. Sejak Januari (2018), Kejari Majalengka Sudah Tangani Lima Kasus yang Libatkan Anak di Bawah Umur. <http://jabar.tribunnews.com/2018/07/23/sejak-januari-2018-kejari-majalengka-sudah-tangani-lima-kasus-yang-libatkan-anak-di-bawah-umur>.
- Kochanska, G., Forman, D.R., Aksan, N., & Dunbar, S.B. (2005). Pathways to conscience: Early mother-child mutually responsive orientation and children's moral emotion, conduct, and cognition. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 46, 19-34.
- Kochanska, G., & Aksan, N. (2006). Children's conscience and self regulation. *Journal of personality*, 74, 1578-1618.
- Kohlberg, L. (1969). The claim to moral adequacy of a highest stage of moral judgment. *Journal of Philosophy* 70, 630-646.
- Kurniati, E. (2011). *Program bimbingan untuk mengembangkan keterampilan sosial anak melalui permainan tradisional*. Surakarta: Skripsi Universitas Muhammadiyah Surakarta.
- Mulyadi, S. (2004). *Bermain dan kreativitas. upaya mengembangkan kreativitas anak melalui kegiatan bermain*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti
- Mutiah, D. (2010). *Psikologi bermain anak usia dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Nucci, L., P. T., & Narvez, D. (2014). *Handbook pendidikan moral dan karakter*. Bandung: Nusa Media.
- Santrock, J., W. (2003). *Adolescence: Perkembangan remaja* (Terj. Shinto B. Adelar dan Sherly Singgih). Jakarta: Erlangga Press.
- Santrock, J., W. (2007). *Perkembangan anak*. Jakarta: Erlangga Press.
- Santrock, J., W. (2012). *Life span development – Perkembangan masa hidup edisi ke tigabelas jilid 1*. Jakarta: Erlangga.
- Seniati, L., Yulianto, A., & Setiadi, B. N. (2005) *Psikologi eksperimen*. Jakarta: PT. Tunas Jaya Lestari.
- Sukintaka. (1992). *Teori Pendidikan Jasmani*. Solo: Esa Grafika.
- Sugiyono. (2011). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsiana, F. & Lutfi, A. (2014). Media Permainan Tradisional *Boy-boyan* Untuk Pembelajaran Sifat-Sifat Sistem Periodik Unsur SMA Kelas. *Unesa Journal of Chemical Education* ISSN: 2252-9454 3, (1), 1-9.
- Veranika, Mirra Septia (2015). *Validasi modul bercerita "aku anak baik" untuk meningkatkan moral reasoning pada anak usia dini*. etd.repository.ugm.ac.id.
- Yusuf, S. (2014). *Psikologi perkembangan anak dan remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.



LABORATORIUM FAKULTAS PSIKOLOGI
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MALANG
Jl. Raya Tlogomas No. 246 Malang 65144 Telp. 0341-464318

SURAT KETERANGAN

No: E.6.a/165/Lab-Psi/UMM/III/2019

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Yang bertanda tangan dibawah ini Penanggung Jawab Divisi Psikometri Laboratorium Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Malang, menerangkan dengan sesungguhnya bahwa mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Hedy Novyan
NIM : 201310230311290
Semester/ Angkatan : 2013
Dosen Pembimbing : 1) Dr. Iswinarti, M.Si
2) Susanti Prasetyaningrum, M.Psi

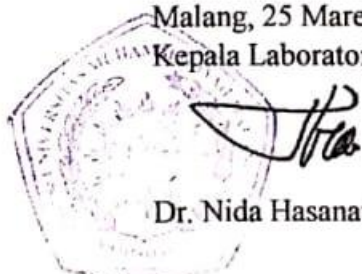
Yang bersangkutan telah melakukan :

1. Verifikasi Analisa Data.
Dengan hasil: Lulus/Perbaikan
2. Cek Plagiasi.
Hasil: Lulus/Perbaikan
Dengan keterangan sebagai berikut:

No	Judul Skripsi	Batas Maksimal	Hasil
1	Permainan Tradisional Boy-Boy an untuk Meningkatkan Moral Anak Sekolah Dasar di SDI Siti Khadijah Wonorejo Pasuruan	30%	14%

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.
Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Malang, 25 Maret 2019
Kepala Laboratorium Psikologi



Dr. Nida Hasanati, M.Si



UJI VALIDITAS DAN REALIBILITAS

UJI VALIDITAS

Correlations

		EKSPRE	EKSPOST	JUMLAH
EKSPRE	Pearson	1	,180	,840(**)
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)			
	N	10	10	10
EKSPOST	Pearson	,180	1	,723
	Correlation			
	Sig. (2-tailed)			
	N	10	10	10

** Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Tabel 4.3 Uji Validitas

Uji Validitas					
NO	PERTANYAAN	jumlah data	R tabel	R Hitung	Keterangan
1	EKSPERIMEN PRETEST	10	0,631	0,840	Valid
2	EKSPERIMEN POST TEST	10	0,631	0,723	Valid

Dalam pengujian uji validitas menggunakan *pearson correlation* didapatkan hasil pengujian bahwa nilai dari R tabel untuk nilai dengan data sebanyak 10 dengan *level of significant* 5% adalah sebesar 0,631. jika nilai dari R hitung *korelasi pearson* > dari R tabel dan hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai *sig* pada item skor total adalah lebih besar dari R tabel (0,631), maka data dalam penelitian ini dinyatakan valid

UJI RELIABILITAS

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,790	3

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
,659	3

No.	Variabel	Alpha	Keterangan
1	EKSPERIMEN PRETEST	0,790	VALID
2	EKSPERIMEN POST TEST	0,659	VALID

Hasil penelitian menunjukan bahwa nilai *cronbach's alfa* memiliki nilai > dari 0,3 - 0,6 maka data reliabel dan bisa digunakan dalam penelitian.

HASIL UJI NORMALITAS

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		EKSPRET EST	EKSPOST EST
N		10	10
Mean		37,4000	39,5666
Std. Deviation		0	7
Absolute		1,31280	,969281
Positive		,180	,205
Negative		,142	,195
Kolmogorov-Smirnov Z		-,180	-,205
Asymp. Sig. (2-tailed)		,571	,648
		,901	,795

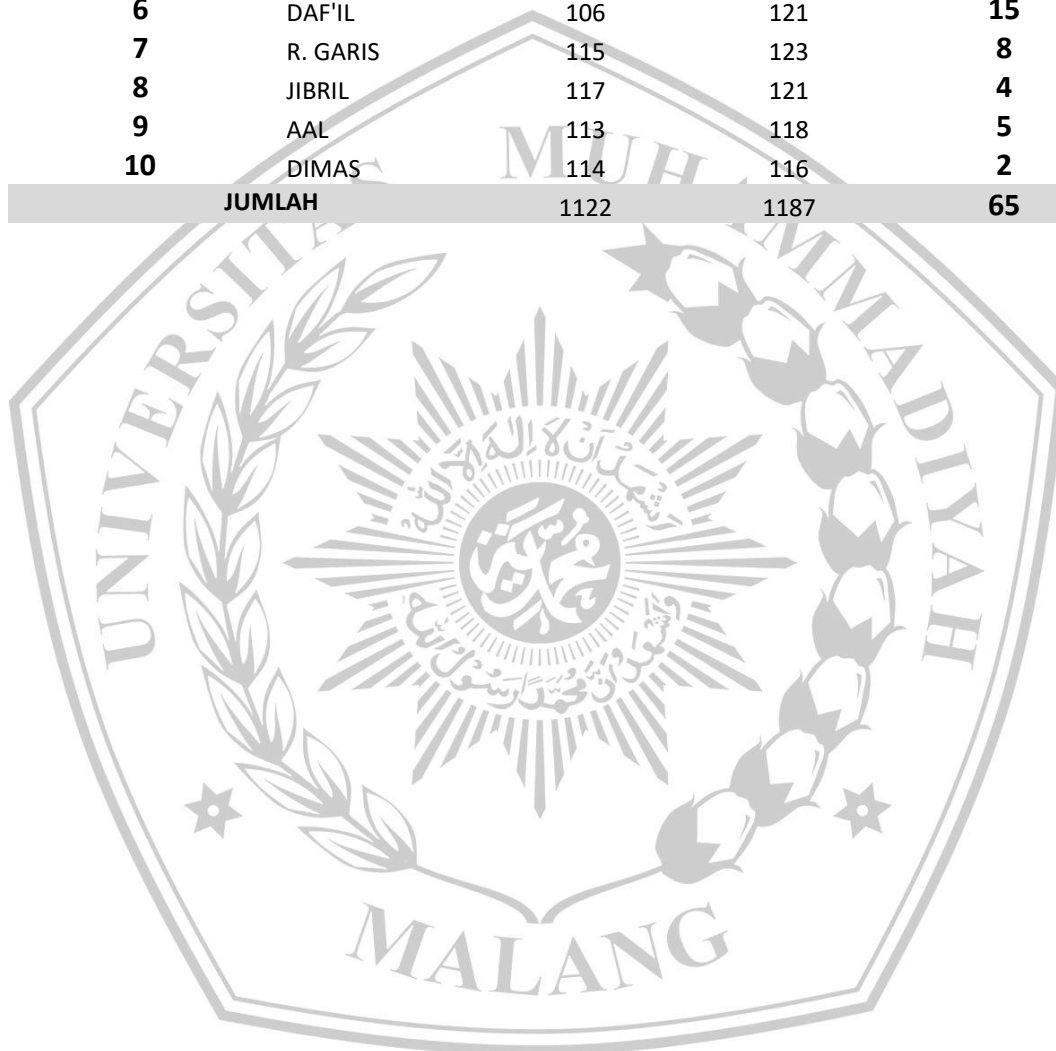
a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

1. HASIL PENGUJIAN NORMALITAS DENGAN KOLMOGOROF SMIRNOF MENUNJUKAN BAHWA NILAI *SIG* DARI VARIABEL EKSPERIMEN PRETEST ADALAH SEBESAR 0,901 ($0,901 > 0,05$) MAKA DAPAT DINYATAKAN VARIABEL EKSPERIMEN PRETEST BERDISTRIBUSI NORMAL
2. HASIL PENGUJIAN NORMALITAS DENGAN KOLMOGOROF SMIRNOF MENUNJUKAN BAHWA NILAI *SIG* DARI VARIABEL EKSPERIMEN PRETEST ADALAH SEBESAR 0,795 ($0,795 > 0,05$) MAKA DAPAT DINYATAKAN VARIABEL EKSPERIMEN PRETEST BERDISTRIBUSI NORMAL

HASIL PRE-TEST DAN POST-TEST

NO	NAMA	PRE-TEST	POST-TEST	SELISIH
1	AZAIM	106	118	12
2	M. ALFIN	112	113	1
3	ARDIAN	114	118	4
4	JAVIER	109	118	9
5	DANI	116	121	5
6	DAF'IL	106	121	15
7	R. GARIS	115	123	8
8	JIBRIL	117	121	4
9	AAL	113	118	5
10	DIMAS	114	116	2
JUMLAH		1122	1187	65



HASIL UJI HIPOTESIS

Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Pretest	96.60	10	6.786	2.146
Posttest	119.80	10	3.084	.975

Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 Pretest & Posttest	10	.192	.595

Kelompok	Mean	Correlation	Sig.
Pre-test	96,60	0,192	0,595
Post-test	119,80		

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai rata hasil *pre-test* 96,60 < *post-test* 119,80, yang artinya secara deskriptif terdapat perbedaan rata-rata nilai perkembangan moral antara *pre-test* dengan *post-test*. Selain itu, pada tabel diatas juga dijelaskan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,595 > 0,05. Hal tersebut menjelaskan bahwa tidak adanya hubungan antara variabel *Pre-test* dan *post-test*.

Kemudian untuk membuktikan adanya perbedaan secara signifikan perlu menafsirkan hasil paired samples test

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-23.200	6.893	2.180	-28.131	-18.269	-10.644	9	.000

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,05$. Selain membandingkan antara nilai signifikansi (Sig.) dengan probabilitas, juga dapat dilakukan dengan membandingkan antara nilai t hitung dengan t tabel. Pada tabel diatas diketahui nilai t hitung sebesar -10,644. t hitung bernilai negatif ini disebabkan karena nilai rata-rata moral *pretest* lebih rendah daripada rata-rata *posttest*; dalam konteks kasus seperti ini maka nilai t hitung menjadi 10,644. Sehingga dapat dijelaskan bahwa nilai t hitung $10,644 > t \text{ tabel } 2,262$; Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Selain itu tabel tersebut juga menunjukkan selisih antara rata-rata *pretest* dengan *posttest* sebesar -23,200 dan selisih perbedaan tersebut antara -28,131 sampai dengan -18,269 (95% Confidence Interval of the Difference Lower dan Upper).

MODUL INTERVENSI PERMAINAN TRADISIONAL *BOY-BOYAN* UNTUK MENINGKATKAN MORAL ANAK SEKOLAH DASAR DI SDI SITI KHADIJAH WONOREJO PASURUAN

Adapun tujuan penyusunan modul yaitu sebagai acuan dalam melakukan atau memberikan intervensi dengan menggunakan permainan tradisional *Boy-boy* untuk meningkatkan perkembangan moral pada siswa sekolah dasar di SDI SITI KHADIJAH Pasuruan.

Jenis intervensi yang dilakukan adalah pelatihan, menurut Mondy & Noe (dalam Marwansyah, 2010), pengembangan adalah pemberian kesempatan belajar yang bertujuan untuk mengembangkan individu, tetapi tidak dibatasi pada pekerjaan tertentu pada saat ini atau di masa yang akan datang dan memiliki fokus yang lebih berjangka panjang. Pelatihan yang diberikan adalah menggunakan media permainan *Boy-boy*, dengan melibatkan anak langsung dalam permainan dan merefleksikan pengalaman anak menjadi alternatif metode dalam meningkatkan perkembangan moral pada anak.

PELAKSANAAN INTERVENSI

PANDUAN PELAKSANAAN

- **Perlengkapan yang Dibutuhkan**

1. Kerereweng (cetakan uang – uangan yang dibuat dari tanah liat) berbentuk lingkaran dengan diameter 7 cm dan tebal 7 mm sebanyak 15 buah.
2. Bola tenis 2 buah
3. Kamera dan *tripod*
4. Nomor punggung 10 buah
5. Peluit
6. Stopwatch
7. Tali Rafia
8. Bambu
9. Nomor dada peserta
10. Hadiah
11. Stiker bintang

- **Setting Tempat**

1. Arena permainan 8 x 12 meter. Batas ditandai dengan tali rafia yang dikaitkan dengan pathok bambu pada tiap sudutnya.
2. Di tengah arena diletakkan tumpukan kereweng yang diberi batasan lingkaran dengan tali rafia berdiameter 80 cm.
3. Dengan jarak 3 meter dari tumpukan kereweng dibuat garis batas dengan rafia sepanjang 75 cm sebagai tempat pemain melempar bola ke arah tumpukan kereweng.
4. Kegiatan refleksi dilakukan di bawah pohon di pinggir arena.

- **Prosedur dan Aturan Permainan Boy-boyan**

- 1) **Prosedur 1 : Pembagian Kelompok**

Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.
- Silahkan berkumpul bersama teman sesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- Silahkan pilih *leader* dalam permainan ini.
- Leader merah dan putih silakan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

- 2) **Prosedur 2 : Aturan Permainan.**

Fasilitator memberikan instruksi terkait aturan untuk kelompok pemain dan penjaga.

Tugas Kelompok PEMAIN:

- a. Melempar bola ke arah tumpukan kereweng dengan jarak sekitar 3 meter. Pelemparan dilakukan oleh peserta satu demi satu sampai ada peserta yang merubuhkan tumpukan kereweng.
- b. Ketika tumpukan kereweng sudah rubuh, kelompok PEMAIN berlari menghindari lemparan bola dari kelompok PENJAGA sambil berusaha menata tumpukan kereweng.
- c. Jika kereweng berhasil ditata seluruhnya maka PEMAIN akan berteriak "Boy" dan kelompok dinyatakan menang.
- d. Anak dalam kelompok PEMAIN dianggap "mati" apabila :
 - Keluar dari garis batas arena permainan
 - Terkena lemparan bola

PEMAIN yang "mati" tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Jika seluruh pemain "mati" maka kelompok pemain dinyatakan kalah dan permainan dilanjutkan dengan kelompok PEMAIN menjadi penjaga.

Tugas kelompok PENJAGA:

- a. Menjaga kelompok PEMAIN agar tidak bisa menata kereweng kembali.
- b. Melempar bola untuk mematikan PEMAIN.

- c. Melempar bola kepada sesama PENJAGA agar lebih dekat melempar bola kepada PEMAIN.
- d. Anak dalam kelompok PENJAGA dinyatakan “mati” apabila:
 - melangkah lebih dari satu langkah ketika melempar bola
 - melempar mengenai kepala PEMAIN

PENJAGA yang mati tidak boleh ikut bermain dalam putaran permainan yang sedang berlangsung dan boleh bermain lagi pada putaran permainan selanjutnya.

- e. Kelompok PENJAGA dinyatakan kalah ketika semua anggota kelompok mati. Sangsinya adalah tetap menjadi PENJAGA pada putaran permainan selanjutnya.

LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN

HARI KE-1

Sebelum kegiatan utama :

1. Fasilitator mengajak anak-anak yang sudah datang untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan.
2. Melakukan absensi dan membagikan nama punggung.
3. Fasilitator meminta peserta berdiri melingkar di tengah arena permainan. Fasilitator berada di tengah-tengah peserta kemudian mengucapkan salam dan memimpin peserta untuk melakukan doa sebelum kegiatan permainan *boy-boy* dimulai. Fasilitator menggunakan metode “melempar bola” untuk perkenalan diri bagi peserta maupun fasilitator yang menangkap bola yang telah dilemparkan.
4. Fasilitator memberikan penjelasan tentang gambaran seluruh kegiatan meliputi agenda kegiatan, tujuan kegiatan, tugas fasilitator, tugas peserta.
5. Menjelaskan gambaran umum tentang prosedur dan aturan main permainan *boy-boy*.

SESI I

Tujuan kegiatan

1. Pembagian kelompok PEMAIN dan PENJAGA
2. Melakukan ice breaking
3. Melakukan simulasi permainan *boy-boy*
4. Melakukan evaluasi tentang permainan *boy-boy* yang telah dilakukan.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-1 : Pembagian Kelompok
 - Waktu : 08.25-08.35
 - Prosedur :
- a) Permainan akan dilakukan oleh 10 anak yang akan dibagi menjadi 2 kelompok. Prosedur pembentukan kelompok dilakukan oleh fasilitator dengan memberikan instruksi untuk membentuk kelompok.

Instruksi :

- a) Silahkan mulai dari ujung kanan menyebutkan warna merah, lalu rekan sebelahnya menyebutkan warna putih dan seterusnya.

- b) Silahkan berkumpul bersamatemansesuai dengan warna yang telah disebutkan.
- c) Silahkan pilih *leader* dalam permainan ini.
- d) Leader merah dan putih silakan melakukan suit untuk menentukan siapa yang berperan sebagai kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.
- b) Fasilitator membacakan tugas dari kelompok pemain dan kelompok penjaga.

2. Aktivitas ke-2 : Ice Breaking (Lomba Buat Ikatan Panjang)

- Waktu : 08.35-08.45
- Prosedur :
 - a. Bagi peserta menjadi dua kelompok yang terdiri dari 10 orang atau lebih.
 - b. Kunci dalam permainan ini ialah peserta harus membuat ikatan yang paling panjang.
 - c. Peserta hanya boleh menggunakan sesuatu yang ada pada dirinya untuk dijadikan sebagai ikatan baik itu tali sepatu, sandal, ikat pinggang, sepatu, kaos kaki, dan bisa juga anda saling berpegangan tangan antar peserta kelompok namun sebaiknya hal ini jangan disampaikan kepada peserta.
 - d. Biarkan peserta melakukannya sesuai dengan kreativitas mereka hingga batas waktu habis.

3. Aktivitas ke-3 : Simulasi Permainan

- Waktu : 08.45-08.55
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai simulasi permainan.
 - b) Ketika permainan berlangsung fasilitator memberi peringatan terhadap peserta yang melakukan kesalahan. Ketika permainan berlangsung observer mulai melakukan pengamatan.
 - c) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dengan peluit sebagai pertanda.

4. Aktivitas ke-3 : Evaluasi

- Waktu : 08.55-09.05
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berdiri melingkar dan bersama peserta melakukan evaluasi terhadap jalannya permainan.
 - b) Fasilitator menanyakan kepada pemain tentang bagaimana anak-anak bermain, yaitu apakah jalannya permainan sudah mereka pahami.
 - c) Dalam aktivitas ini dilakukan beberapa kesepakatan tentang hal-hal yang oleh anak masih dianggap membingungkan.

5. Aktivitas ke-4 : Istirahat

- Waktu : 09.05-09.10
- Prosedur :
 - a) Fasilitator meminta anak-anak beristirahat untuk minum dan memakan *snack*.
 - b) Fasilitator mempersilakan peserta untuk meninggalkan lapangan.

SESI II

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Harisman” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boy*an.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy*an, tentang pemahaman konsep akan aturan-aturan hal yang benar dan salah untuk dilakukan atau kesulitan-kesulitan ketika bermain, pengalaman berkesan saat bermain, usaha-usaha yang telah dilakukan untuk memenangkan pertandingan.
4. Melakukan pembelajaran tentang aspek penalaran moral (memahami konsep benar dan salah).

Uraian kegiatan

1. Aktivitas Ke-5 : *Ice Breaking*

- Waktu : 09.10-09.20

- Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak peserta untuk berdiri di tengah arena permainan untuk memulai kegiatan sesi II.
- b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan sederhana.
- c) Fasilitator memberikan instruksi *ice breaking*

Instruksi :

1. Silakan teman-teman membentuk lingkaran.
2. Buatlah isyarat dengan telunjuk kanan sedangkan keempat jari lainnya mengepal
3. Bukalah jari-jari tangan kiri seperti meminta sesuatu.
4. Letakkan kedua tangan ke samping
5. Letakkan telunjuk kalian pada tangan kiri peserta lain yang tadi terbuka seperti sedang meminta.
6. Setiap mendengar kata “harimau” kalian harus menangkap telunjuk peserta lain tetapi telunjuknya sendiri tidak boleh ditangkap peserta lain.
7. Fasilitator membacakan cerita dengan perlahan-lahan dengan suara yang cukup keras:

Hari minggu, Hariman pergi ke hutan. Harimau adalah sasaran yang hendak ditangkap Hariman. Tiba di hutan, Hariman bersama Harimin melihat anak Harimau. Dan... Hariman pun segera memburu Harimau. Tetapi... Harimin tidak membawa senjata lengkap. Pada akhirnya, Harimau pun kabur. Hariman kecewa karena Harimin lupa dengan senjatanya. Mereka pun pulang tanpa Harimau yang diinginkannya.

2. Aktivitas ke-6 : Penentuan Kelompok

- Waktu : 09.20-09.25

- Prosedur :

- a) Fasilitator meminta leader kelompok melakukan suit lagi untuk menentukan kelompok PEMAIN dan kelompok PENJAGA.

- b) Kelompok yang menang menjadi PEMAIN sedangkan kelompok yang kalah menjadi PENJAGA.

3. Aktivitas ke-7 : Permainan *Boy-boyan I*

- Waktu : 09.25-09.40
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
 - b) Fasilitator memberitahu bahwa setiap peserta dari kelompok yang memperoleh poin akan mendapat bintang. Bintang akan disematkan pada baju di dada kiri pemain.
 - c) Ketika permainan berlangsung fasilitator berfungsi sebagai wasit.
 - d) Ketika permainan berlangsung observer melakukan observasi untuk menemukan aspek penalaran moral yang muncul pada anak saat permainan berlangsung. Observer memberikan *checklist* sesuai *guide* observasi dan memberikan catatan tambahan.
 - e) Fasilitator menghentikan permainan setelah 10 menit dan mempersilakan peserta untuk minum dan makan *snack*.

4) Aktivitas ke-8 : Refleksi I

- Waktu : 09.40-10.10
- Prosedur :
 - a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi I. Dalam refleksi I fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Aturan-aturan apa saja yang harus ditaati dalam permainan
 - Pelanggaran-pelanggaran apa saja yang terjadi dalam permainan sesi I
 - Fasilitator menanyakan kepada peserta yang melanggar mengenai alasan atau faktor penyebab peserta melakukan pelanggaran
 - Setiap peserta kelompok diperkenankan menyampaikan pendapat mereka mengenai konsep benar dan salah ketika terjadi pelanggaran baik yang dilakukan oleh teman satu kelompok maupun yang dilakukan oleh kelompok lain
 - c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek penalaran moral mengenai konsep benar dan salah.
 - d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami aturan-aturan yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan saat permainan berlangsung sehingga konsep benar dan salah dapat dipahami oleh peserta.
 - e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI III

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan ice breaking
2. Melakukan permainan *boy-boyon*
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boyon* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
4. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tentang perasaan moral (kegelisahan, rasa bersalah, keprihatinan, dan empati).

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-9 : Ice Breaking (Menyebut Objek)
 - Waktu : 10.10-10.20
 - Prosedur :
 - 1) Peserta membentuk lingkaran dan trainer berada di dalamnya.
 - 2) Trainer menentukan kriteria objek yang bisa disebut seperti nama hewan, nama burung dan lain-lain.
 - 3) Peserta harus menyebut nama objek sesuai huruf akhiran yang disebut peserta sebelumnya seperti orang pertama menyebut angka maka orang kedua harus menyebut nama buah yang awalnya huruf A seperti anggur.
 - 4) Setelah peserta paham maka mentor memulai aksinya dengan memulai menyebut objeknya adalah buah lalu trainer menyebut apel atau yang lain lalu menunjuk salah satu peserta.
 - 5) Peserta tersebut harus melanjutkannya dengan menyebut nama buah yang awalnya huruf L lalu dilanjutkan oleh peserta di sebelahnya mengikuti putaran lingkaran.
 - 6) Peserta yang salah dalam permainan ini akan dianggap gugur.
 - 7) Agar lebih seru, trainer bisa mengganti objek dengan kata atau kalimat.
2. Aktivitas ke-10 : Permainan *Boy-boyon II*
 - Waktu : 10.20-10.45
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang. Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.
 - b) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan. Permainan berlangsung selama 10 menit.
 - c) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”. Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor. Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.

- d) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
- e) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

3. Aktivitaske-11 : Refleksi II

Waktu : 10.45-11.00

Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
- b) Fasilitator mulai melakukan refleksi II.
Dalam refleksi II fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Pelanggaran apa yang masih dilakukan peserta saat permainan berlangsung
 - Apa yang dirasakan peserta yang melakukan pelanggaran dan apakah peserta menyesali melakukan pelanggaran tersebut
 - Bagaimana perasaan peserta apabila teman satu kelompok terluka dan dicurangi.
 - Bagaimana perasaan kelompok yang telah memenangkan permainan dan juga perasaan kelompok yang kalah dalam permainan
 - Bagaimana perasaan kelompok yang menang memandang kelompok yang kalah, dan sebaliknya
- c) Fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain yaitu aspek perasaan moral mengenai rasa bersalah dan empati.
- d) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta yang masih belum memahami dan merasakan apa yang dialami dan dirasakan peserta yang lain.
- e) Selesai refleksi peserta dipersilakan bersiap-siap lagi untuk mengikuti permainan berikutnya.

SESI IV

Tujuan Kegiatan

- 1. Melakukan permainan *boy-boy*
- 2. Melakukan refleksi terhadap pengalaman anak selama bermain *boy-boy* tentang perasaan anak yang memenangkan permainan dan yang kalah dalam permainan, evaluasi mengapa pemain bisa menang dan kalah, keberhasilan dan kegagalan yang dialami pada saat bermain, kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain permainan sebelumnya.
- 3. Melakukan evaluasi pembelajaran tentang tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial)

Uraian Kegiatan

- 1. Aktivitas ke-11 : Pengarahan dari fasilitator
 - Waktu : 11.00-11.10
 - Prosedur :
- a) Fasilitator mengajak peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan.

- b) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi dan dalam sesi ini akan dilakukan pertandingan antara dua kelompok dan akan disediakan hadiah bagi kelompok yang menang.
- c) Fasilitator mempersilakan masing-masing kelompok untuk berdiskusi mengatur strategi untuk kemenangan kelompok.

2. Aktivitas ke-12 : Permainan *Boy-boyan III*

Waktu : 11.10-11.25

Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak peserta untuk memulai permainan.
- b) Saat permainan berlangsung fasilitator menjadi “wasit” yaitu mengatur permainan agar pelanggaran aturan permainan tidak lagi terjadi. Fasilitator memberitahu peserta yang melanggar aturan dan yang “mati”.
- c) Fasilitator juga menyebutkan skor masing-masing kelompok ketika terjadi perubahan skor.
- d) Fasilitator menghentikan permainan sesuai waktu yang disepakati yaitu 10 menit.
- e) Fasilitator memberikan bintang kepada peserta sesuai dengan skor yang diperoleh.
- f) Fasilitator mempersilakan peserta beristirahat untuk minum dan makan *snack*.

3. Aktivitas ke-13 : Refleksi III

Waktu : 11.25-11.45

Prosedur :

- a) Fasilitator I mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh.
- b) Fasilitator II juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
- c) Fasilitator mulai melakukan refleksi III. Dalam refleksi III fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Bagaimana peserta bekerja sama satu sama lain dalam permainan
 - Apa yang mereka lakukan ketika melihat kecurangan yang dilakukan teman kelompok maupun lawan.
- d) Setelah menanyakan beberapa hal tersebut fasilitator mengajak peserta untuk menemukan pembelajaran apa yang diperoleh dari kegiatan bermain *Boy-boyan III*. Dalam mengungkap tentang tindakan moral, fasilitator mengajak peserta mengungkapkan pengalaman mereka dalam aspek tindakan moral (perilaku prososial dan perilaku penolakan antisosial).
- e) Fasilitator memberikan *feedback* kepada peserta terkait kemajuan kemampuan yang diperoleh peserta setelah bermain beberapa kali.

4. Aktivitas ke-14 : Pembagian Hadiah

Waktu : 11.45-12.00

Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak semua peserta berkumpul kembali di tengah arena permainan. Fasilitator memberikan hadiah kepada peserta. Fasilitator mengatakan bahwa hadiah diberikan kepada para pemenang dari permainan terakhir yang dipertandingkan. Selanjutnya fasilitator juga memberikan hadiah tersebut kepada pemain lain.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Sebelum berdoa fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan dan mengingatkan bahwa besok pagi kegiatan akan dilanjutkan dengan agenda menonton tayangan video saat mereka bermain dan dilanjutkan dengan permainan lagi. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap

HARI KE-2

Sebelum Kegiatan Utama :

1. Peserta datang dan diarahkan untuk berkumpul di tempat yang sudah direncanakan yaitu dalam ruangan. Peserta berkumpul sesuai dengan kelompok yang telah dibentuk pada hari sebelumnya.
2. Peserta melakukan absen.
3. Fasilitator mengajak peserta berkumpul di ruangan yang sudah disiapkan.
4. Fasilitator dan peserta berdiri melingkar di ruangan bagian depan.
5. Fasilitator mengajak peserta untuk berdoa bersama sebelum memulai kegiatan. Fasilitator menanyakan kabar peserta.

Setting dan Perlengkapanyang dibutuhkan :

1. Ruangan kelas beserta tempat duduk $\pm 5 \times 7$ meter.
2. Laptop, LCD, dan layar untuk menanyakan rekaman video.

SESI V

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Membalik Koran” untuk mencairkan suasana.
2. Menyajikan tayangan video saat peserta bermain pada hari 1.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta selama bermain *gembatan* berdasarkan tayangan video.
4. Melakukan pembelajaran moral.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitaske – 1 : *Ice Breaking* (Membalik Koran)
 - Waktu : 08.00-08.10
 - Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak peserta untuk membentuk kelompok masing-masing kelompok berisi 5 orang untuk melakukan permainan *ice breaking*.
- b) Fasilitator menyiapkan lembaran koran sesuai jumlah kelompok.
- c) Setiap kelompok harus menginjak korannya masing-masing, ketika ada intruksi mulai dari fasilitator setiap kelompok diharapkan bisa membalik koran tanpa ada satupun peserta yang keluar dari koran.
- d) Apabila ada peserta yang keluar dari koran maka dinyatakan gugur.
- e) Apabila koran itu sobek maka dinyatakan gugur.

2. Aktivitas ke-2 : Penayangan Video

- Waktu : 08.10-08.30
- Prosedur :

 - a) Fasilitator mengecek peserta apakah mereka masih ingat bagaimana prosedur dan aturan main permainan "*Boy-boy*".
 - b) Fasilitator mengajak peserta menonton video rekaman permainankemarin.

3. Aktivitas ke-3 : Refleksi

- Waktu : 08.30-08.50
- Prosedur :

 - a) Selesai menonton tayangan video, fasilitator mengajak kelompok MERAH untuk pindah ruangan diikuti observer, sementara fasilitator II dan kelompok PUTIH tetap di ruangan bersama observer II.
 - b) Fasilitator melakukan refleksi.
 - c) Dalam refleksi fasilitator merefleksikan beberapa hal berkaitan dengan aspek-aspek moral:
 - Apa tanggapan peserta setelah melihat tayangan video bermain mereka sebelumnya.
 - Perubahan kemampuan yang dialami peserta setelah melakukan permainan hari sebelumnya dari mulai permainan 1 sampai 3
 - Memahami dan menyadari perbuatan yang salah pada saat permainan.
 - Mencoba memahami dan menghargai peserta lain.
 - Dapat mengontrol emosi pada saat permainan berlangsung.
 - Meminimalisir kebiasaan berkata kasar (misuh) saat bermain.
 - Mengevaluasi diri peserta dalam permainan yang ditayangkan dalam video.

4. Aktivitas ke-4 : Persiapan Permainan *Boy-boy*

Waktu : 08.50-09.00

Prosedur :

- a) Fasilitator mengajak peserta ke arena permainan dengan berjalan kaki.
- b) Fasilitator memberi informasi bahwa agenda kegiatan selanjutnya adalah bermain *boy-boy* di lapangan.

- c) Fasilitator juga mempersilakan peserta jika ada yang ingin ke kamar mandi.

SESI VI

Tujuan Kegiatan

1. Melakukan *ice breaking* “Bim Bam” untuk mencairkan suasana.
2. Melakukan permainan *boy-boyan*.
3. Melakukan refleksi terhadap pengalaman peserta saat bermain *boy-boyan* tentang apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik, apakah peserta telah dapat melakukan perilaku mengikuti aturan, sportif, dan tidak berbuat agresif baik verbal maupun non verbal, dan peran kerjasama, berbagi, saling menolong untuk kemenangan tim.
4. Memberikan komentar kepada tim lain.

Uraian Kegiatan

1. Aktivitas ke-5 : *Ice breaking* (mengulang petunjuk)
 - Waktu : 09.05-09.15
 - Prosedur :
 - Trainer terlebih dahulu menyampaikan cara permainan.
 - Mentor menunjukkan jari jempol adalah saya, jari telunjuk adalah kamu, jari tengah adalah dia, jari manis adalah kami, dan jari kelingking adalah kalian.
 - Trainer berikan contoh kepada peserta mengangkat telunjuk maka peserta harus menjawab kamu, jika trainer mengangkat jempol maka peserta menjawab saya, dan jika trainer mengangkat jempol dan telunjuk maka peserta harus menjawab saya dan kamu begitu seterusnya.
 - Ketika peserta sudah paham maka trainer memulai permainan dengan mengangkat jari tangannya secara acak, trainer bisa menunjuk satu orang untuk menjawab dengan cepat.
 - Biasanya peserta lambat dalam memikirkan pasangannya
2. Aktivitas ke-6 : Permainan *Boy-boyan IV*
 - Waktu : 09.15-09.40
 - Prosedur :
 - a) Fasilitator memberitahu bahwa akan dilakukan permainan lagi.
 - b) Fasilitator memberi tanda pengenal (kain segitiga) merah kepada kelompok MERAH dan fasilitator memberi tanda pengenal kepada kelompok PUTIH. Kain sebagai tanda pengenal diikatkan pada lengan leher peserta.
 - c) Fasilitator meminta wakil dari kedua kelompok melakukan *suit* untuk menentukan kelompok mana yang akan menjadi PEMAIN dan PENJAGA. Fasilitator meminta kepada masing-masing kelompok untuk

berdiskusi menentukan strategi untuk kemenangan tim . Fasilitator memberitahu bahwa peserta yang timnya menang akan mendapatkan stiker bintang dan mendorong peserta untuk mengumpulkan stiker bintang sebanyak-banyaknya.

- d) Permainan dimulai dan akan berlangsung sekitar 15 menit dan fasilitator menghentikan permainan setelah 15 menit.
- e) Fasilitator mempersilakan peserta untuk minum.

3. Aktivitas ke-7 : Refleksi IV

- Waktu : 09.40-10.00
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mengajak peserta kelompok MERAH duduk melingkar di pinggir arena permainan yang agak teduh. Fasilitator juga mengajak peserta kelompok PUTIH duduk melingkar di pinggir arena yang lain yang agak jauh dari kelompok merah.
 - b) Fasilitator mulai melakukan refleksi. Dalam refleksi fasilitator menanyakan beberapa hal berkaitan dengan:
 - Apakah peserta masih mengalami kesulitan dalam melakukan permainan dan strategi apa yang dibuat agar dapat bermain lebih baik
 - Apakah peserta sudah mampu memahami apa yang dialami dan dirasakan oleh dirinya sendiri maupun orang lain.
 - Apakah peserta sudah mampu bekerja dengan baik dalam tim dan tidak melakukan kecurangan
 - Mengevaluasi diri peserta pada saat permainan
 - Dalam refleksi IV, refleksi dilakukan bersama antara kelompok MERAH dan kelompok PUTIH. Fasilitator memandu kedua kelompok untuk saling menilai baik tentang penilaian yang positif maupun yang negatif. Fasilitator memberi support terhadap kelompok MERAH dan kelompok PUTIH.

4. Aktivitas ke-8 : Komentar untuk kelompok lain

- Waktu : 10.10-10.25
- Prosedur :
 - a) Fasilitator mempersilakan peserta dari kelompok MERAH untuk memberi komentar terhadap kelompok PUTIH baik komentar positif ataupun negatif. Begitu pula sebaliknya.
 - b) Fasilitator memberi tanggapan bahwa masukan dari orang lain adalah penting untuk kemajuan diri sehingga setelah kegiatan refleksi tidak ada peserta yang masih marah karena mendapat kritikan. Selain itu, fasilitator juga menjelaskan pentingnya memiliki moral yang baik dalam berperilaku di kehidupan sehari-hari.
 - c) Fasilitator mempersilakan kedua kelompok untuk saling bersalaman dan meminta maaf.

Setelah kegiatan utama selesai:

1. Fasilitator menutup kegiatan dengan berdoa bersama. Fasilitator mengucapkan terima kasih atas keikutsertaan para peserta dalam kegiatan. Fasilitator mengajak peserta untuk saling bersalaman baik dengan peserta yang lain maupun fasilitator dan observer.
2. Koordinator kelompok membagi konsumsi berupa nasi kotak dan mempersilakan peserta untuk makan.
3. Koordinator kelompok mengatur kepulangan peserta-peserta dan memastikan bahwa semua peserta kembali dengan lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Ahmad. (1975). *Etika Ilmu*. Jakarta: Bulan Bintang
- Arikunto. (1996). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Iswinarti. (2005). Identifikasi permainan tradisional Indonesia. Laporan *hasil survey*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Iswinarti. (2005). Permainan Tradisional Indonesia (Dalam Tinjauan Perkembangan Intelektual, Sosial, Emosi, dan Kepribadian). *Simposium Nasional: Memahami Psikologi Indonesia*. Malang: Fakultas Psikologi UMM.
- Iswinarti. 2014. *Bermain dan Kompetensi Sosial Anak: Studi Meta-Analisis*. Malang: UMM
- Liputan 6. (bpcah). Bocah SD Lumpuh Akibat Kenakalan Teman di Sekolah. (02/05/2016). <http://m.Liputan6.com/tv/read/2497920/video-bocah-sd-ini-lumpuh-akibat-kenakalan-teman-di-sekolahDikirim>. Diakses pada tanggal 07 April 2017
- Sedyawati, Edi.(1999). *Pedoman penanaman Budi Pekerti Luhur*. Jakarta: Balai Pustaka
- Sjarkawi. (2011). *Pembentukan Kepribadian Anak peran moral, intelektual, emosional, dan sosial sebagai wujud Integritas Membangun Jati Diri*. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sofyan, Eko H.2013 *Kenakalan Remaja Semakin Mencemaskan (08/10/13)*. (<http://megapolitan.kompas.com>)

SKALA MORAL

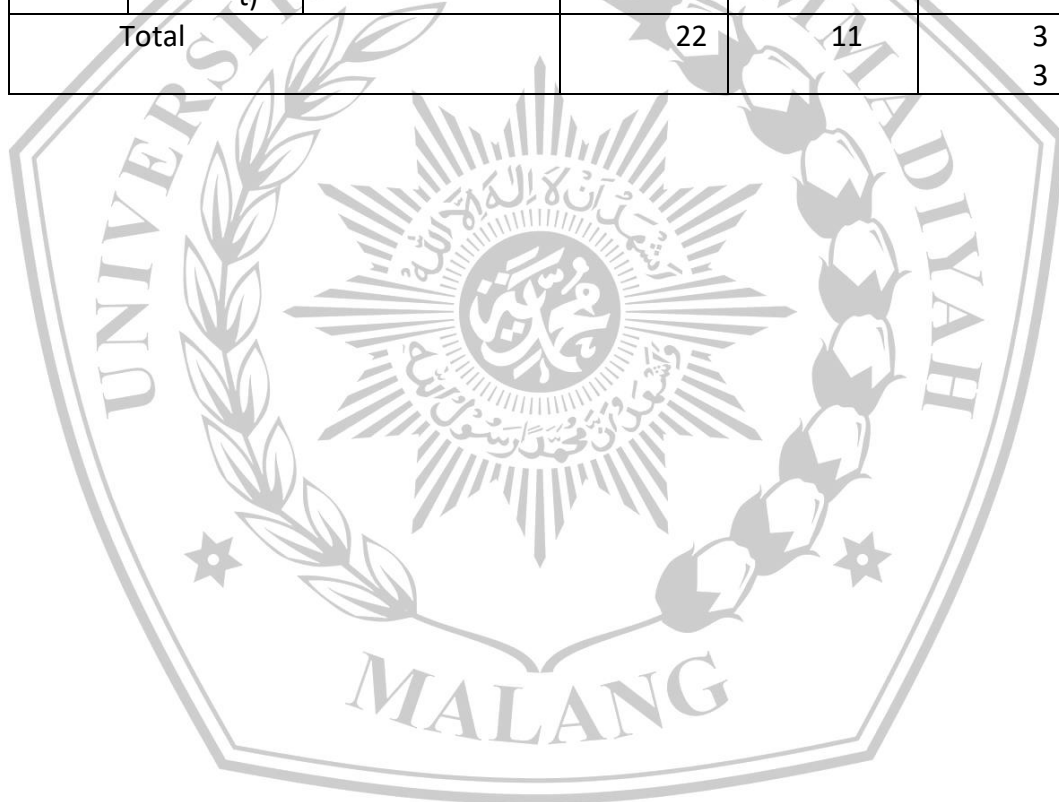
No	Pernyataan	SS	S	TS	STS
1.	Saya berbagi makanan atau minuman dengan teman saya, disaat bermain dengan teman saya	SS	S	TS	STS
2.	Saya meminjamkan barang kepada teman saya, jika mereka membutuhkan.	SS	S	TS	STS
3.	Saya bersedia mendengarkan keluh kesah teman saya, disaat mereka bermasalah	SS	S	TS	STS
4.	Saya selalu berusaha bersikap baik dengan teman-teman saya	SS	S	TS	STS
5.	Saat merasa, sudah menghormati orang-orang yang usia nya lebih tua dari saya	SS	S	TS	STS
6.	Saya tidak akan meminjamkan buku catatan pelajaran saya kepada siapapun termasuk teman-teman saya	SS	S	TS	STS
7.	Saya menyembunyikan barang yang saya miliki agar tidak dipinjam teman.	SS	S	TS	STS
8.	Saya berusaha, agar tidak berkata-kata kasar atau kotor kepada teman-teman atau kepada orang yang lebih tua dari saya	SS	S	TS	STS
9.	Saya mengucapkan terima kasih, kepada orang yang telah membantu saya	SS	S	TS	STS
10.	Ketika saya tahu teman saya kehilangan orang tuanya, saya bersikap acuh.	SS	S	TS	STS
11.	Saya tidak akan ikut campur, atau membantu masalah yang dialami teman saya.	SS	S	TS	STS
12.	Saya mengucapkan salam disaat akan memasuki rumah orang lain	SS	S	TS	STS
13.	Saya akan menengok teman saya yang sakit.	SS	S	TS	STS
14.	Saya Meminta ijin ketika menggunakan barang milik Orang lain	SS	S	TS	STS
15.	Saya tidak pernah menyumbangkan dana pribadi saya untuk orang lain	SS	S	TS	STS
16.	Saya lebih memilih pergi bersama keluarga dari pada mengikuti kegiatan dengan teman-teman saya	SS	S	TS	STS
17.	Saya lebih memilih membelanjakan semua uang pribadi saya untuk barang-barang yang saya sukai, dibanding menyisihkannya untuk orang lain.	SS	S	TS	STS
18.	Saya ikut mengerjakan tugas kelompok bersama teman-teman.	SS	S	TS	STS
19.	Saya senang bekerjasama dan mengikuti kegiatan kerjabakti di lingkungan sekitar.	SS	S	TS	STS
20.	Saya tidak suka dengan tugas kelompok, Saya lebih menyukai tugas individu.	SS	S	TS	STS

21.	Saya selalu mengalami konflik dengan teman.	SS	S	TS	STS
22.	Saya tidak pernah hadir saat ada acara di taman baca, saya memilih mengurus kepentingan saya.	SS	S	TS	STS
23.	Saat meminjam buku dari orang lain dan tidak sengaja sobek saya berkata jujur dan meminta maaf kepada teman saya.	SS	S	TS	STS
24.	Sisa uang membeli buku dari orang tua akan segera saya kembalikan.	SS	S	TS	STS
25.	Saya mengatakan alasan yang sebenarnya saat tidak bisa masuk pelajaran.	SS	S	TS	STS
26.	Saya menghargai masukan dari teman saya meskipun berbeda pendapat.	SS	S	TS	STS
27.	Bila saya meminta uang untuk membeli buku, saya menaikkan harga sebenarnya.	SS	S	TS	STS
28.	Saya suka membolos, tanpa sepengetahuan orang tua saya.	SS	S	TS	STS
29.	Saya berteman dengan siapa saja.	SS	S	TS	STS
30.	Saya selalu menyampaikan undangan, surat, atau hadiah milik teman yang dititipkan kepada saya.	SS	S	TS	STS
31.	Saya bertindak sesuai dengan apa yang saya kehendaki, tanpa memikirkan orang lain disekitar saya.	SS	S	TS	STS
32.	Saya akan melakukan apapun yang menguntungkan saya, tanpa memikirkan hak-hak orang disekitarsaya.	SS	S	TS	STS
33.	Saya suka mendengarkan musik dimalam hari dengan suara yang lantang.	SS	S	TS	STS

BLUE PRINT

		Aspek	Indikator	Item favorable	Item unfavorable	Jumlah
1		Penalaran moral (moral reasoning)	1. Konsep benar dan salah 2. Mempertimbangkan kebenaran untuk membantu orang lain dan berbagi	12, 14, 23, 24, 25, 26, 30 1, 2, 4, 8	- -	7 4
2		Emosi moral (moral emotion)	1. Perasaan positif dan negatif (merasa bersalah, tidak nyaman, empati terhadap pelanggaran) 2. Respon distres menyeluruh (ketika bersalah anak menangis, mematun	5, 19, 28 9	20, 31, 32, 33 21, 22	7 3

			g ketika merasa tidak nyaman, gelisah)			
	3	Per ilak u mo ral (m ora l con duc t)	1. Keterlibat an dalam perilaku prososial 2. Menolak untuk terlibat perilaku anti sosial	3, 13, 15, 16, 18, 26, 29	6, 7, 10, 11 17	8 5
	Total			22	11	3 3



EKSPERIMEN PRETEST

RESPONDEN	MORAL REASONING												MORAL EMOTION										MORAL CONDUCT														
	12	14	23	24	25	27	30	1	2	4	8	5	19	28	20	31	32	33	9	21	22	3	13	15	16	18	26	29	6	7	10	11	17				
AZAIM	3	2	3	4	3	4	3	4	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	3	4	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3				
M. ALFIN	4	3	4	3	4	3	4	3	2	3	4	4	4	4	4	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	3				
ARDIAN	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	4	4	4	4	2	3	4	3	3	3	3	4	4	4	4	3	3	4				
JAVIER	3	3	3	4	4	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	2	3	4	4	4	4	3	3	3	3				
DANI	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	4	4	2	4	3	3	4	4	2	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4				
DAF'IL	3	3	3	3	3	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	4	4	4	3	3	3	4				
R. GARIS	4	4	4	4	3	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	2	4	3	4	3	4	3	2	3	4	3	4	3	4	3	4	3				
JIBRIL	4	3	4	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	2	4	4	4	3	4				
AAL	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	4	3	3	2	4	4	4	3	2	4	4	4	3	4	2	4	3	3	3	4	3	4				
DIMAS	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	2	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	2	4	4	4				

EKSPERIMEN POST TEST

RESPONDEN	MORAL REASONING												MORAL EMOTION										MORAL CONDUCT														
	12	14	23	24	25	27	30	1	2	4	8	5	19	28	20	31	32	33	9	21	22	3	13	15	16	18	26	29	6	7	10	11	17				
AZAIM	4	4	4	3	4	3	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3			
M. ALFIN	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3		
ARDIAN	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	3	3			
JAVIER	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4			
DANI	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	3	3	3	4	4	4			
DAF'IL	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	3	3			
R. GARIS	4	3	3	3	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	3	4	4	4	4	4			
JIBRIL	3	4	4	3	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	4	4	4	4	4	4	4			
AAL	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4		
DIMAS	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	3			

DOKUMENTASI PENELITIAN









